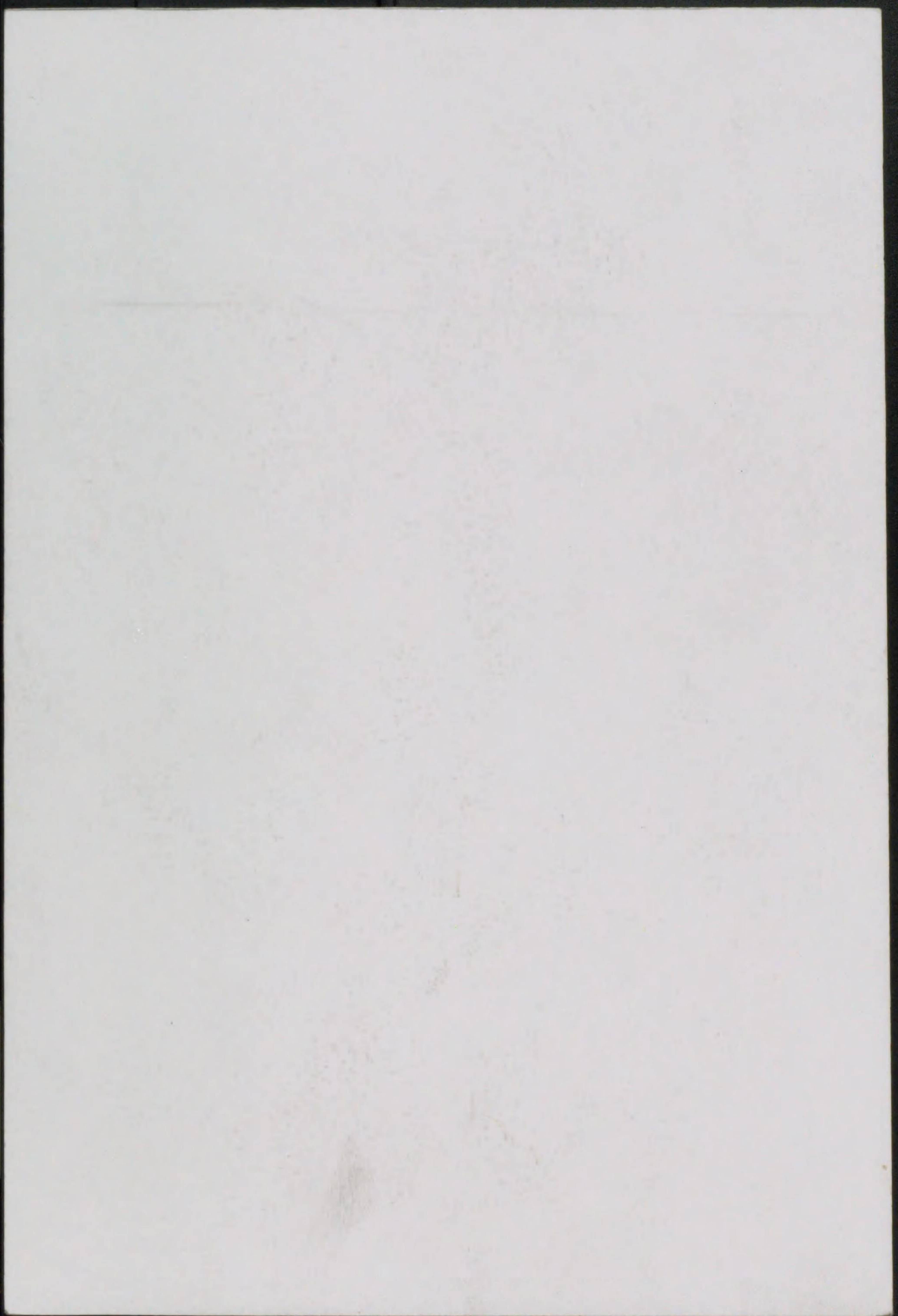


606  
0

606-10



1200501532095



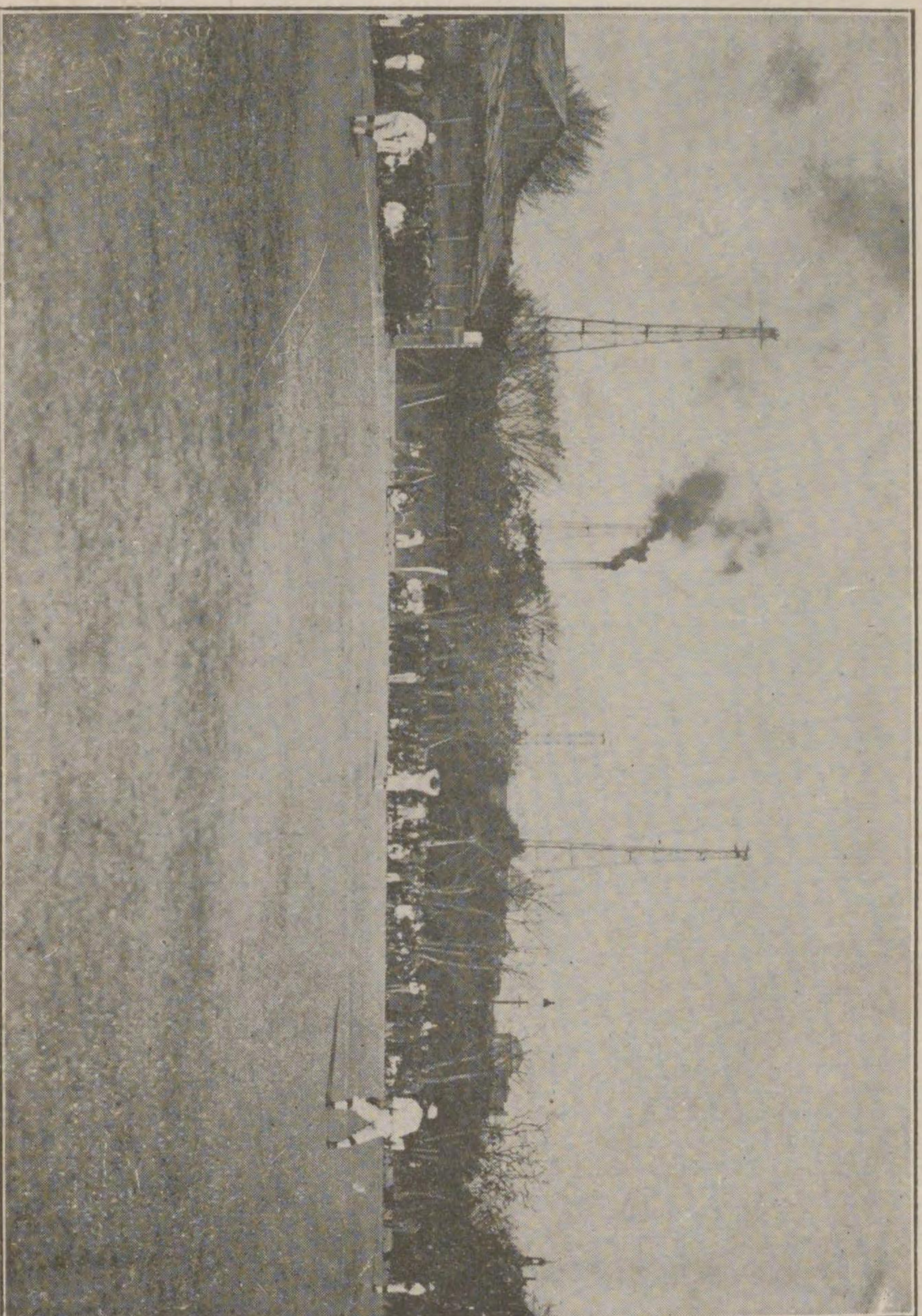
6. 4. 14

主野球界  
筆橫井春野著

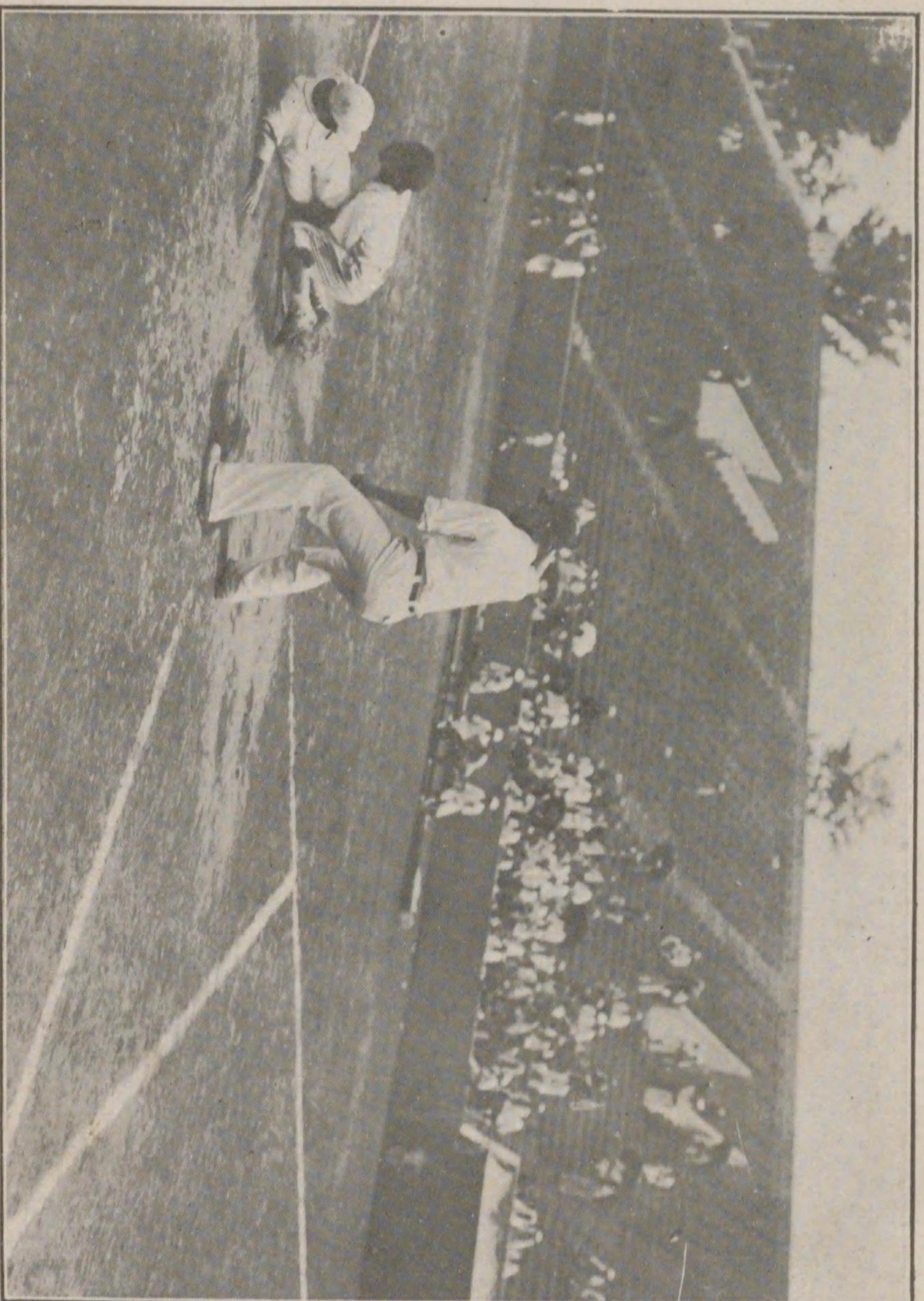
軟式野球コ―チ

東京博進堂發行



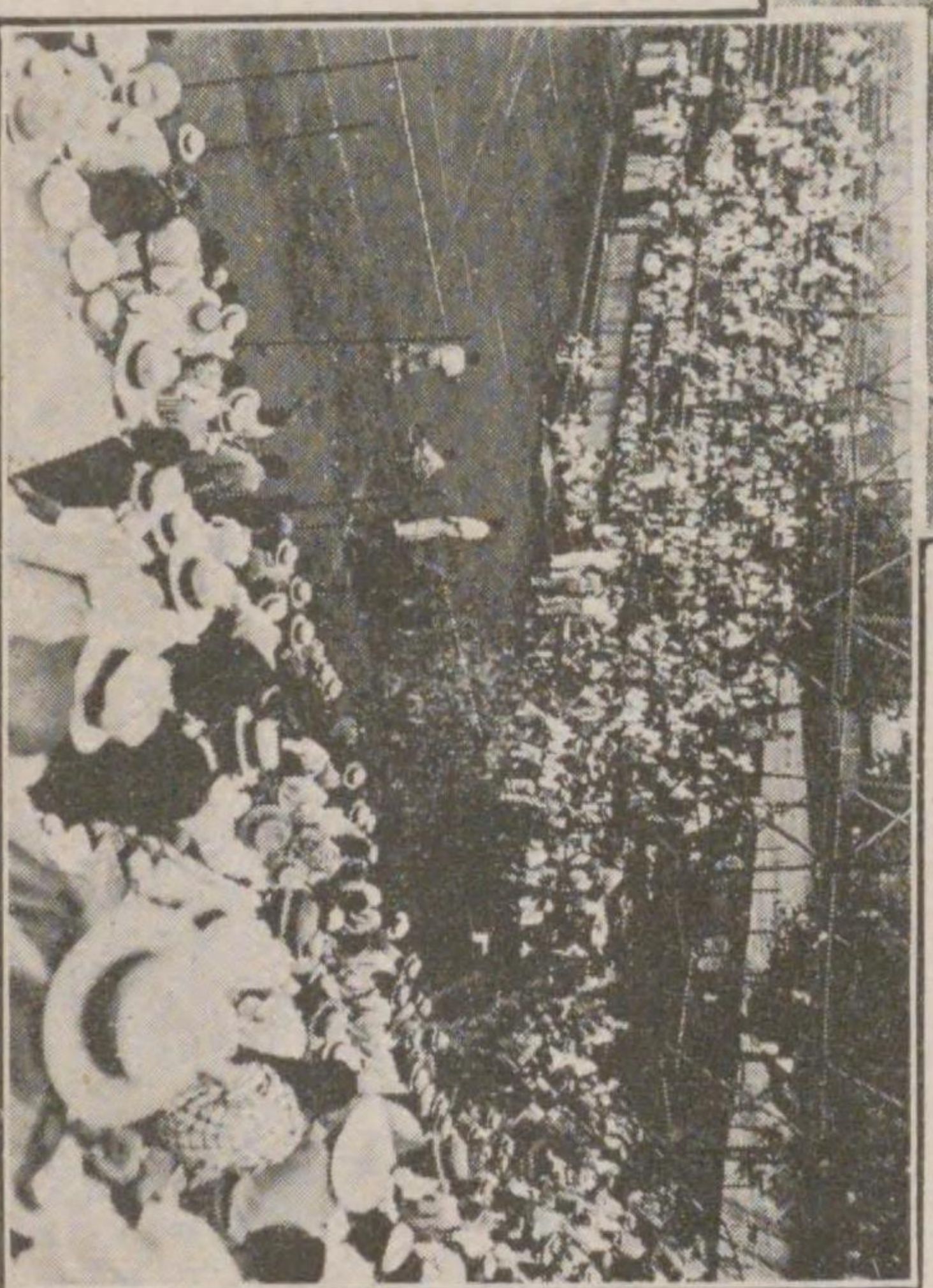
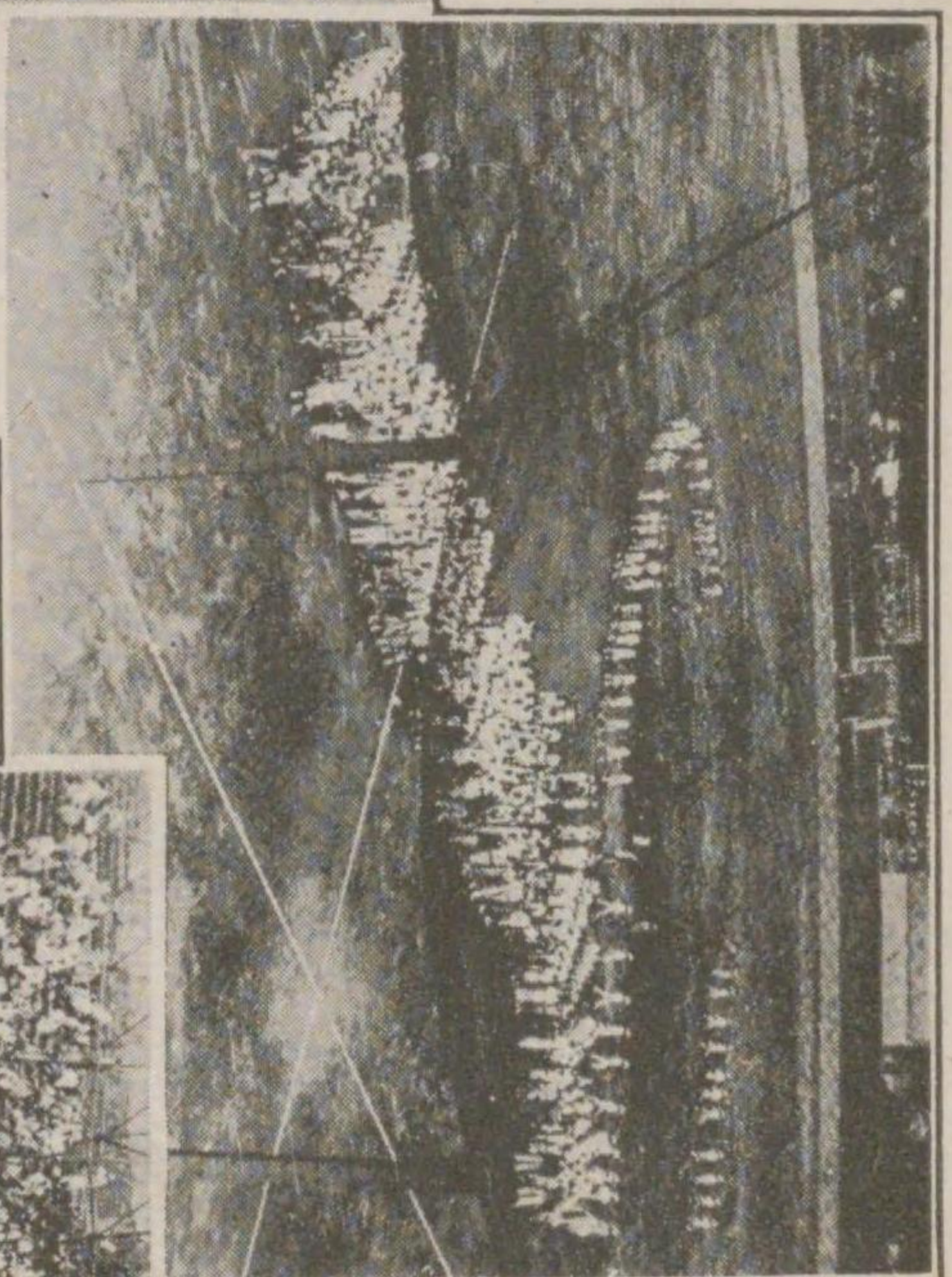


東京市比谷公園に於ける野球大會の光景  
(松本樓對四谷カクラの對戰)

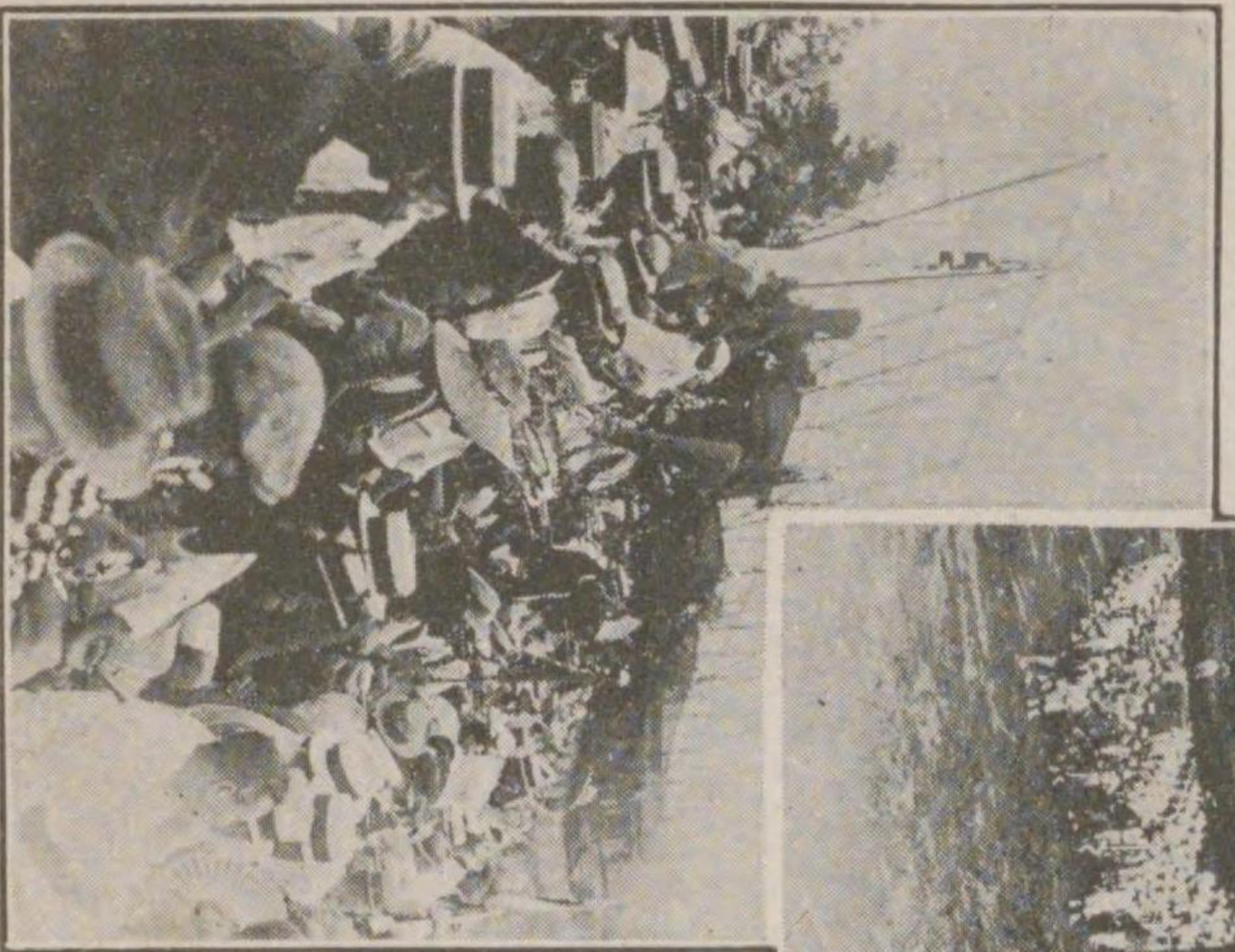


(那利たつなミトウアが手選橋高五第島福) 躍活の手選年少

全國少年野球大會  
の入場式(神宮球場  
へ四十六チームが  
集まった)



(球場大早) 景光の會大球野年少國全



團一の兄父るす勵激を手選年少

序

(一) 軟式野球の名づけ親は余であり、それが種を蒔いたのも余である。かねて軟式野球の指導書を出したい、さうすることが義務であると信じてゐたが社務多端の爲めつひにはたすことが出さなかつた。然る所、博進堂主人市川君が來訪せられて「是非執筆してとの」懇望があつたので、其熱心に促され、寸暇をさいて執筆したのが本書である。かく多忙の中に於ける執筆であるからして、至らぬフシも多々あるに相違ないと思ふ、何れ再版のおりに一大訂正をしたいと考へてゐる。

(二) 標準となるべき軟式野球のルールも出版したいと考へてゐるが、現在では大日本少年野球協會公認規則にしたがつてゐる、少年野球A組のルールが即

ち軟式野球のルールである。

軟式野球の大会を催うされる方々に對しては、協會から賞状及びメダルを送呈します。大會規則其他大會の内容を詳記して小生迄御申込みになれば送呈します。

(三) 軟式野球は、協會ボールを使用するのであるからして、少しも危険がないばかりでなく、狭い場所でも練習、試合を行ふことが出来る。この點に於いて最も民衆的であると云ふことが出来る、余が之を指導して以來、僅々數年間に全國津々浦々迄普及するに至つたのも之れが爲めである。

この書が軟式野球の普及と云ふことに貢献しうれば幸いである。

(四) 余は軟式野球用少年野球用のグラブを考案し、東京市芝區田中運動具店から發賣させてをる。又軟式野球用少年野球用の靴を考案して下谷區入谷町一

三五東京運動靴協會で發賣させてをる。これも利用せられんことを切望する、これらの品は牛込區若宮町野球界社代理部へ注文せられ、ば直ちに御送りをする。

昭和五年二月一日

著者 横井鶴城



總論

目次

何故軟式野球は歓迎されるか	一
壘間の距離が縮められてある	三
競技場準備に必要な規定	四
硬式野球規則と相違する點	八
軟式野球試合規定	八
レギュレーションゲーム(正式試合)	——エキストラ・インニグ・ゲーム(補回試合)
——ダブル・ヘッダー・ドロニー・ゲーム(引合試合)	——コールド・ゲーム(準試合)
——プオフィットテッド・ゲームス(没収試合)	——ノーゲーム(無試合)
軟式野球の目的は	二〇
選手の日的心得べきこと	二一

第一編 練習

ウアームアップ……………二三

キャッチボール……………二四

バウンドの捕へ方……………二八

〔寫眞〕ゴロの捕り方……………

フライの捕へ方……………二九

ゴロを捕へるには……………三〇

失策したらば……………三一

守備練習の順序……………三四

## 第二編 バッテリ

### 第一節 投手

投手の要素……………四〇

コントロール……………四一

〔寫眞〕投手の型……………四三

投球の型(走者無き場合)……………四五

オーバーロー——サイドロー——アンダーロー

走者ある場合の投球……………四八

〔寫眞〕投球動作……………四九

カーヴと速球……………五一

十字火球……………五二

チェンジオブペース……………五五

〔寫眞〕カーヴの握り方……………五九

投手としての守備……………六二

如何にして打者を縦にするか……………六三

### 第二節 捕手

捕球について……………六七

捕手の姿勢……………六八

〔寫眞〕捕手の備方……………六九

ファウルフライの捕へ方……………七  
 投球について……………七  
 サインに就いて……………七  
 その他の注意……………七

### 第三編 内野手

#### 第一節 一壘手

一壘手の資格……………七  
 注意すべき捕球の原則……………八  
 「寫眞」一壘ジャンプの仕方……………八  
 壘に走者なき場合の守備……………八  
 投手との連絡に注意せよ……………八  
 壘に走者ある場合……………八

#### 第二節 二壘手

二壘手の資格……………九  
 グラウンダーに對しての注意……………九  
 二壘手の守備位置……………九  
 走者に對する注意……………九  
 他の野手の後衛……………九  
 ダブルプレイの注意……………九  
 遊撃手との協同動作……………九  
 バントに對する守備……………九

#### 第三節 遊撃手

遊撃手の資格……………一〇  
 遊撃手の守備位置……………一〇  
 守備上の心得……………一〇  
 走者に對する守備……………一〇

他の野手との連絡……………一〇九

第四節 三壘手

三壘手の資格……………一一一  
守備位置……………一一二  
パンツに對する守備……………一一三  
遊撃手との協同動作……………一一五  
走者に對する守備……………一一六  
〔寫眞〕三壘コーチの仕方……………一一七  
走者に對するトリツク……………一二一

第四編 外野手

外野手の資格……………一二四  
フライに對する注意……………一二六

安打に對する守備……………一三一  
内野手をカバーせよ……………一三四  
其の他の注意……………一三五

第五編 打撃法

名打手となる要素……………一三九  
〔寫眞〕打撃の型……………一四一  
打撃の豫備練習……………一四四  
打撃の要素……………一四五  
實地の打ち方……………一四七  
パンツの打ち方……………一五三  
〔寫眞〕パンツの構へ……………一五五  
其の他の注意……………一五八



# 軟式野球のコーチ

鶴城 横井 春野 著

## 總論

何故軟式野球は歓迎されるか

軟式野球とは硬式野球に對しての名稱である。大正九年の春、余が産婆役となつて大日本少年野球協會を組織せしめ、少年野球的普及と發達に努力して以來、少年野球が盛大となるにつれ大人が少年野球的の用球を使つて野球的練習や試合をすることが流行してきた。こゝに於いて余は、少年野球的の用球に改良を加へて、軟式の用球を斯界に提供した。當時は猶、軟式野球なる名稱はなかつ

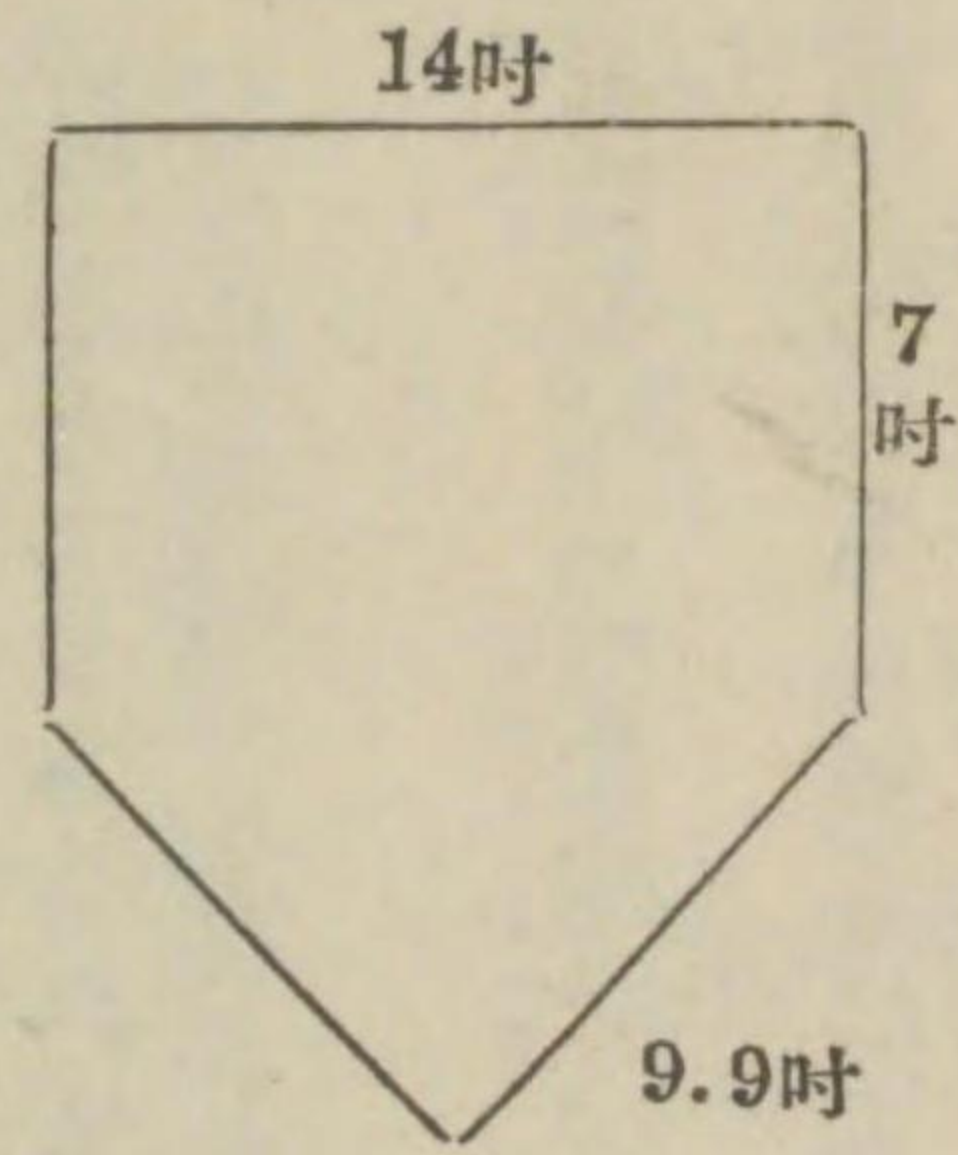




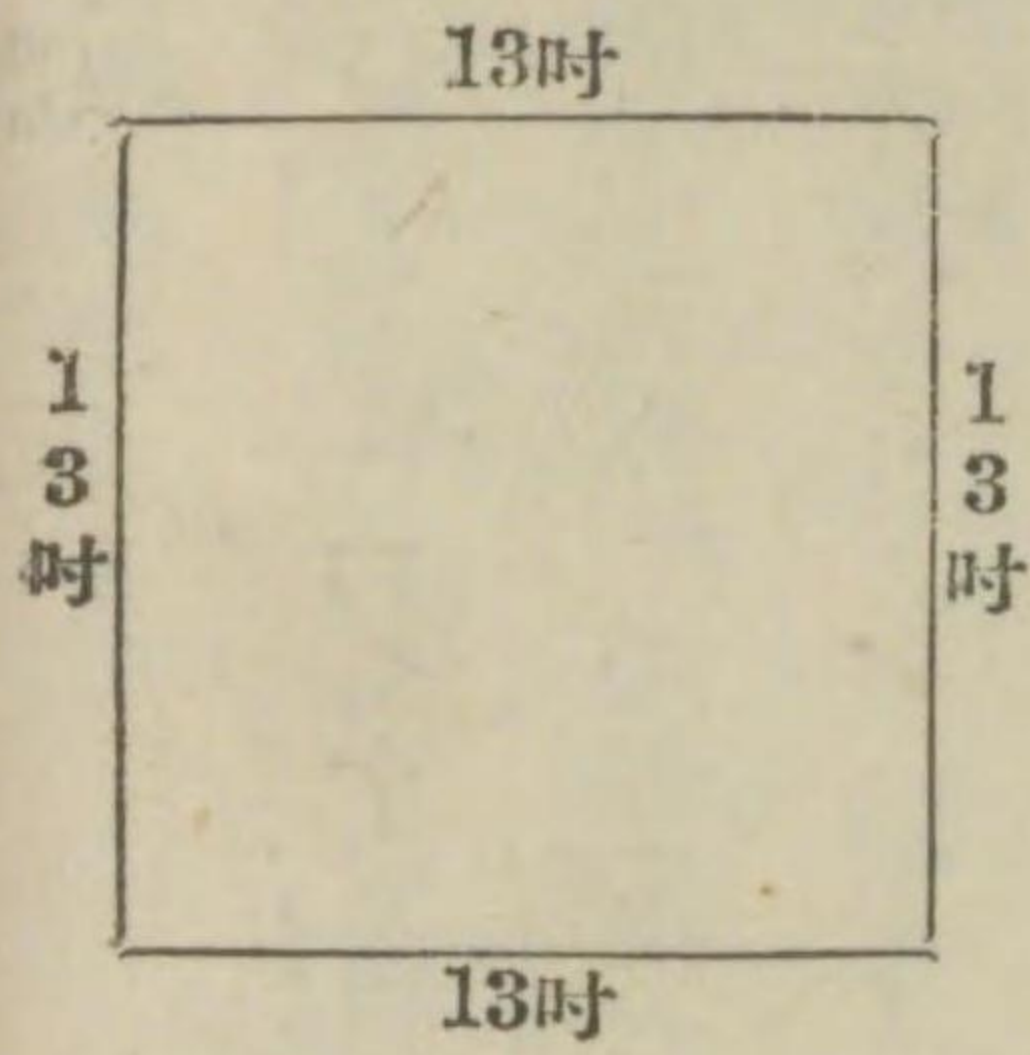


かるべからず」と改められてゐる。

軟式野球の本壘の大きさ、



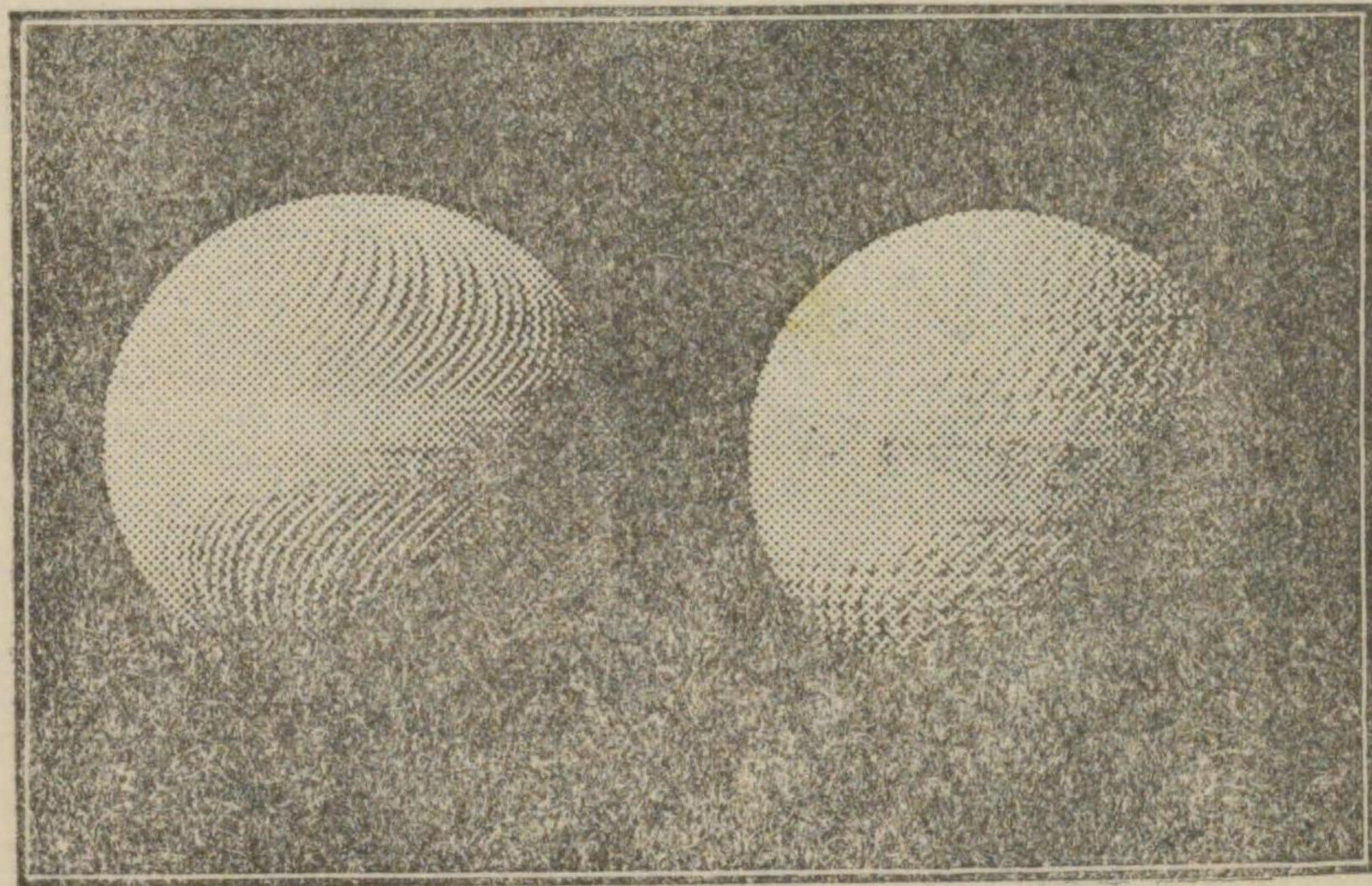
軟式野球の一、二、三壘の大きさ、



軟式野球の用球

協會ボール特號を使用してゐる。練習用としては、軟式協會ボールを使ふもさし支へはないが、正式の場合は協會ボール特號を使用せねばならぬ。

グラブ、ミット、バット等については硬式野球と同じである。軟式用グラブとしては、余が特許をうけ、東京市芝區田中運動具店から「横井式グラブ」なる名稱のもとに發賣させてゐるものがある。又余が考案の軟式野用の靴もある。



—•球用の球野式軟•—

硬式野球規則と相違する點

軟式野球では正規の試合は七回である。硬式野球よりも二回丈けちどめられ  
てある。ゲームの規定を左にしるしておく。

軟式野球試合規定

レギュレーションゲーム（正式試合）

第二十二條 すべてのチャンピオンシップ・ゲームは、日没より一時間半以前  
に開始せられ、各チームが七回の攻撃を、完全に終る迄進行せらるべきものと  
す。但し次ぎの場合には、ゲームは終りてレギュレーション・ゲームたるもの  
とす。

第一項 初め攻撃を開始したるチームが、七回を終了せるにも關らずその得點  
が、六回を終了せる他のチームに及ばざる場合。

第二項 初め守りたる組が、第七回に於いて、三人アウトとならざる前に、他  
のチームより一點を勝ち越したる場合。

但し此場合、打者が、競技場の柵を越え、又は観覽席に入る、許されたる本壘  
打を打ちたる時は、其際、壘にありし走者並に打者の全生還を認め、試合の勝  
敗も、兩チームの總得點數に依つて記録するものとす。

この際、すべての走者は、必らず順次、壘を踏んで生還せざるべからず。

註(1) A組先攻、

第七回後半、B組攻撃の時の形勢は、A組2、B組2で同點であつた。

B組は無死満壘の好機を迎へ、一本の三壘打で三走者生還した、この場合に

於ては、得點は一點しか數へられない。即ち「3 A 對 2 で、B 組の勝ち」と記録せらるゝのである。

(2) 右の場合もし許されたる本壘打が出た時には、全走者及び打者の、生還を認めるのである。即ち「6 A 對 2 で、B 組勝つ」と記録せらるゝのである。許されたる本壘打とは、「競技場の柵をこえ、もしくは観覽席に打ち込まれたるもの」を云ふのである。

第三項 暗黒、降雨、火災、騒擾、其の他の理由により、見物人及び競技者に危害を及ぼす虞ありて、審判官がコールドゲームを宣告したる場合。(第二十五条參照)

エキストラ・インニング・ゲーム(補回試合)

第四項 兩チームが、互ひに七回の攻守を完全に終りたるも、得點相同じき時

は、尙回数を重ねて、勝敗の決する迄、試合を續行すべし。

但し、もしも最初守りたる組が、三人アウトにならざる前に一點を勝ち越す時は試合は終了す。

ダブル・ヘツダ

第二十三條 或る事情の爲め、或るチームが二つの試合を、同日の午後を重ねてせざる可らざる場合は、當日に豫定されおりたる試合を最初に行ふべし。

ドロン・ゲーム(引分試合)

第二十四條 四回、或は四回以上の試合をなしたるも、規則第二十二條第二項に規定せる理由により、試合を續行し能はざる時、最後の同回数に於いて同點ならば、審判官はドロン・ゲーム(引分試合)を宣告すべし。

但し、最初守りたる組が、攻撃を終らざる前、他の組と同點となりし場合には

最後の同回数に於ける得點如何にかゝはらず、試合は引分となるものとす。  
尚最初守りたる組が第四回の攻撃を完了する前に、相手方チームが第四回の攻撃を完了してえたる點數と同點となりし場合にも、ドロン・ゲームを宣告すべし。従て其試合に於る個人並にチームの成績は公式の記録に記入せらるゝものとす。

註(1)

	第一攻撃組 (先攻)	第二攻撃組
1回	0	0
2回	0	0
3回	0	1
4回	1	0
5回	0	0
6回	4	未完

右の例に於いて、第一攻撃組は四個の超點を示してゐるが第二攻撃組は、未だ六回の攻撃を完了してゐないからして、五回目に於ける兩組の得點を比較し一對一なるがゆゑに、ドロンゲームの宣告をするのである。

(2)

	第一攻撃組	第二攻撃組
1回	0	0
2回	0	0
3回	0	0
4回	4	0
5回	1	0
6回	0	5+X

右の場合に於いて第二攻撃組は、六回目を完了しないが、得點は同一となつたのであるから、審判官は終了宣告をなさんと欲せば、ドロン・ゲームの宣告をすることが出来るのである。

コールド・ゲームス(准試合)

第二十五條 兩チーム共に、四回以上の攻守を完全に爲したる後、規則第二十二條第三項に規定せるが如き、事情起りたる時は、審判官は最後の同回数に於ける、得點によりて勝敗を決するものとす、これをコールド・ゲームと云ふ。  
但し、最初守りたる組が、同回数の攻撃を爲さざるか、若くは同回数の攻撃を

完了せざる前に、他の組より一點以上、勝ち得たる場合には、双方の總得點を比較して、勝敗を決するものとす。

註(1)

	第一攻撃組	第二攻撃組
1回	0	0
2回	0	0
3回	0	0
4回	1	3
5回	5	未完

右の場合に於いて、第二攻撃組は、第五回の攻撃を完了せざるがゆゑに、第一攻撃組の五回に於ける五點は無効である。即ち三對一を以て第二攻撃組の勝となるのである。

(2)

	第一攻撃組	第二攻撃組
4回	1	4
5回	2	未完
6回		

右の場合に於いては四A三を以て第二攻撃組の勝である。

(3)

	第一攻撃組	第二攻撃組
4回	5	1
5回	0	1
6回	0	4+X

右の場合第二攻撃組は、第六回の攻撃を、完了してゐないけれ共、既に一點勝ち越してゐるからして、六A對五で、第二攻撃組の勝となるのである。

フォーフィッテッド・ゲームス(沒收試合)

第二十六條 次ぎの如き場合には、審判官はフォーフィッテッド・ゲームを宣告し、正當なるチームに試合の勝利を與ふべきものとす。

第一項 一方のチームが、豫め定められたる時間に來場せざるか、或は來場するも、審判官が正當なる時間に「プレー」を宣告したる後、五分間以内に試合

を開始せざる場合。但し避く可らざる事情ありし際はこの限りに非ず。

註 この規則は常識的に解し、事情を考へずして條文通り、履行することは考へものである。條文の適用に際しては、慎重なる考慮を要する。

第二項 試合開始後、一方のチームが、審判官が試合中止、或は終了の宣告を下さざるに、試合の繼續を拒みたる場合。

第三項 試合中止後、審判官が再び「プレー」を宣告せるにも關らず、一方のチームが一分間以内に、試合の繼續を怠りたる場合。

第四項 一方のチームが、明らかに策略を弄して、試合を長引かせんと試みる場合。

第五項 審判官の警告ありたる後、故意に犯則せる場合。

第六項 競技者が第十四條、第二十一條、第三十三條、第五十八條、第六十七

條による、審判官の退場命令に従はざる場合。

第七項 審判官が競技者に退場を命じたる爲め、若しくは其の他の理由により何れかの組みが九人以下になりたる場合。

第八項 試合が中止されたる後、審判官の命令が、第二十九條に規定せる如く行はれざる場合。

第九項 同日、午後に二つの試合を行ふ際、第二の試合が第一試合の終了後十分以内を開始せざる場合。第一試合の審判官は其時間を監視すべきものとす。

註 二回のゲーム云々を、同一チームが續けて試合する場合のみと、誤解する人が多いがさうではない。同一チームが續けて行ふ場合のみではないのである。

第十項 審判官がフオーフイットテッド・ゲームを宣告したる時は、二十四時間以内に、其旨の成文報告をリーグの總裁に提出すべし。

若し右の如く、總裁に報告をなすことを怠りたる時は、一方の組に試合の勝利を與ふるの効力なきものとす。

註 この規定は、我が國に於いては必要はない。

ノーゲーム（無試合）

第二十七條 審判官は、兩組が四回の攻守を完全に終了せざる前に、第二十二條第三項により、試合を終了せしめんとする時は、ノーゲーム（勝負なし）を宣告すべし。

但し、最初守りたる組みが三回の終りに於いて、又は四回の攻撃を完了する以前に於いて、他のチームが四回の終りに於いて有する得點よりも、多くの得點

を有する時には、審判官は其組の勝利を宣告し、且つ優勝試合記録中には、正當なる試合として記入すべきものなりとす。

軟式野球では、硬式野球で云ふ所の死球は、ボールワンに數へることになつてゐる。例へばボールワンの時、投手が適法に投げた球が打者の身體もしくは着衣（ユニフォーム）に觸れた際にはカウントはボールツとるのである。但し打者が故意に球に觸れた際には打者はアウトである。其判定は審判官の權限である。

この他は一般ルールに同じである。大日本少年野球協會公認少年野球規則に準據して試合を行ふことになつてゐる。

協會ボール特號は、ゴム球であるからして、稀には、打者が球を打つた時に空氣が抜けたり、或は破れたりすることがないとも限らない。この際の特別規

定が設けられてゐる。

「打たれた球が、投球不能の程度に空気が抜けたり、破れたりした時は、打者に一壘を與へる。而して打者が走者となつた爲め、壘を明け渡さざる可からざるに至りし場合以外は、壘にある走者は進壘することは出来ない。打者は安全打として、記録せられるのである。」

### 軟式野球の目的は

軟式野球を行ふ目的は、一言にして云へば「身心を鍛錬するにある」のである。正しい練習をしてゆけば、自ら此目的に達せられるのである。野球術を正しく練習することに依つて、共同一致の美風、犠牲的精神、不撓不屈の精神は、不知々々の間に養はれてゆくのである。

晝間、激しい實務に携はる人が、早朝（出勤前）軟式野球の練習、試合等を行ふと云ふことは、心身兩方面からみて有益なことである。

### 選手の日常心得べきこと

- 一、正々堂々と試合すること。正々堂々と、全力をつくしての上の敗北は決して恥ぢてはならないのである。
- 一、選手たるものは禮儀を正しくしなければならぬ。試合前、試合後に兩チームが相對して、挨拶をすると云ふことは是非實行しなければならぬ。
- 一、ベンチに於いて煙草を吸はぬこと、試合中 絶対に煙草を吸ふことはゆるされない。
- 一、常に攝制に意を用ひ、睡眠不足に陥らぬやうにつとめること。



一、バット、グラブの如きは古の武士の兩刀に比すべきものであるからして、之を大切にしなければならぬ。グラブを尻の下に引いたり、バットを投げ出したりすることは、野球家としてあるまじき行爲である。平素、家にて、バット、グラブの手入れをしなければならぬ。

新らしい、クラブは油の中に四五日漬けておいてから、使用するとよい。或はモクダールを塗つて陰干にし、かいたらワセリンを塗るもよい。毎日練習がすんだらワセリンを塗るとよい。如何なる場合にも陽にあて、はいけない。

軟式野球では多くの人がノックバットを使つてゐるやうだが、軟式用バットを使つてもさし支へないのである。云ふ迄もなくバットは十分乾燥されたもので、自分の好みに應ずるものをえらぶのがよい。軟式野球では、投手と本壘間の距離が近いので多く速球に出あふから、稍輕めのバットを使用した方がよいやうである。バットもアウト・オブ・シーズンには油の中へつけておくと、シーズンになつてからいゝ當りがする。

一、足及び手の爪は、常に短かくしておくことが肝要である。爪を長くしてゐた爲めに意外に大きな怪我をすることがある。

一、野球の試合及び各種の試合に出場することは、一種の「社交」であるからして、選手たるものは常に「禮節」を重んじなければならぬ。相手方が勝つた場合には、之れに對して拍手を送るやうにせねばならぬ。

### 第一編 練習編

#### ウエアームアップ

苟も軟式野球の選手として充分責任を果たしてゆかふとするには、毎日早朝

と就寢前に、徒手體操或は自強術を行はねばならない。出きうれば一日に數回自強術を行ふことが必要である。

イザ之れから練習を始めやうと云ふ時には、ランニング(馳ケ足)キヤッチボール、ハイローゲーム、(バツバードゲームとも云ふ)。

と云ふ順序でウアームアップをし、身體の總べての筋肉に對して、「之れから練習をするゾ」と云ふ警告を興へておかねばならない。之を怠ると、健康を害することがあるからして注意せねばならぬ。(ウアームアップを怠つた爲めに肋膜を損ふことは屢々ある)。

### キヤッチボール

キヤッチボールは野球守備の根本となるものである。之れが完全に行はれて

ゐないと上達はしない。キヤッチボールは、練習の時のキヤッチボールと、試合前のキヤッチボールとに分けて考へねばならない。

練習時のキヤッチボールは、

- (1) ウアームアップ。
- (2) 球をコントロールする練習。
- (3) 球質を見わける眼力を養ふ。

と云ふことが目的である。平常キヤッチボールの練習を十分にしておく、と云ふことが目的であるからして、球を出來る丈けシツカリ握つて低めの球

試合分のキヤッチボールは、

- (1) ウアームアップ。

と云ふことが目的であるからして、球を出來る丈けシツカリ握つて低めの球

を投げておくと、試合劈頭に起り易い、暴高投を防ぐことが出来る。

キャッチボールは始め一二間位の近距離から始める。ユルク球を投げ段々と距離を遠くしてゆき(肩のあたゝまるにつれて)十一二間の距離で、投げ合ふのがいゝやうである。かくすると、球のコントロールが付き易い。最初から強く投げることや、遠い距離で投げ合ふことは最もいけないことである。軟球は硬球に比して、球の目方が軽いからして肩を痛めやすい。随つて最初に特にユルクユルク投げてゆくことが必要である。

キャッチボールの時投球の目標は、相手方の胸、先づユニフォームのマークの邊と思はゞ間ちがいはない。

キャッチボールの際特に注意すること、

「球を正確にとり、そして出きる丈に迅速に相手に投げかへすことである。」

(最初ユルク投げ肩があたゝまつてから)。

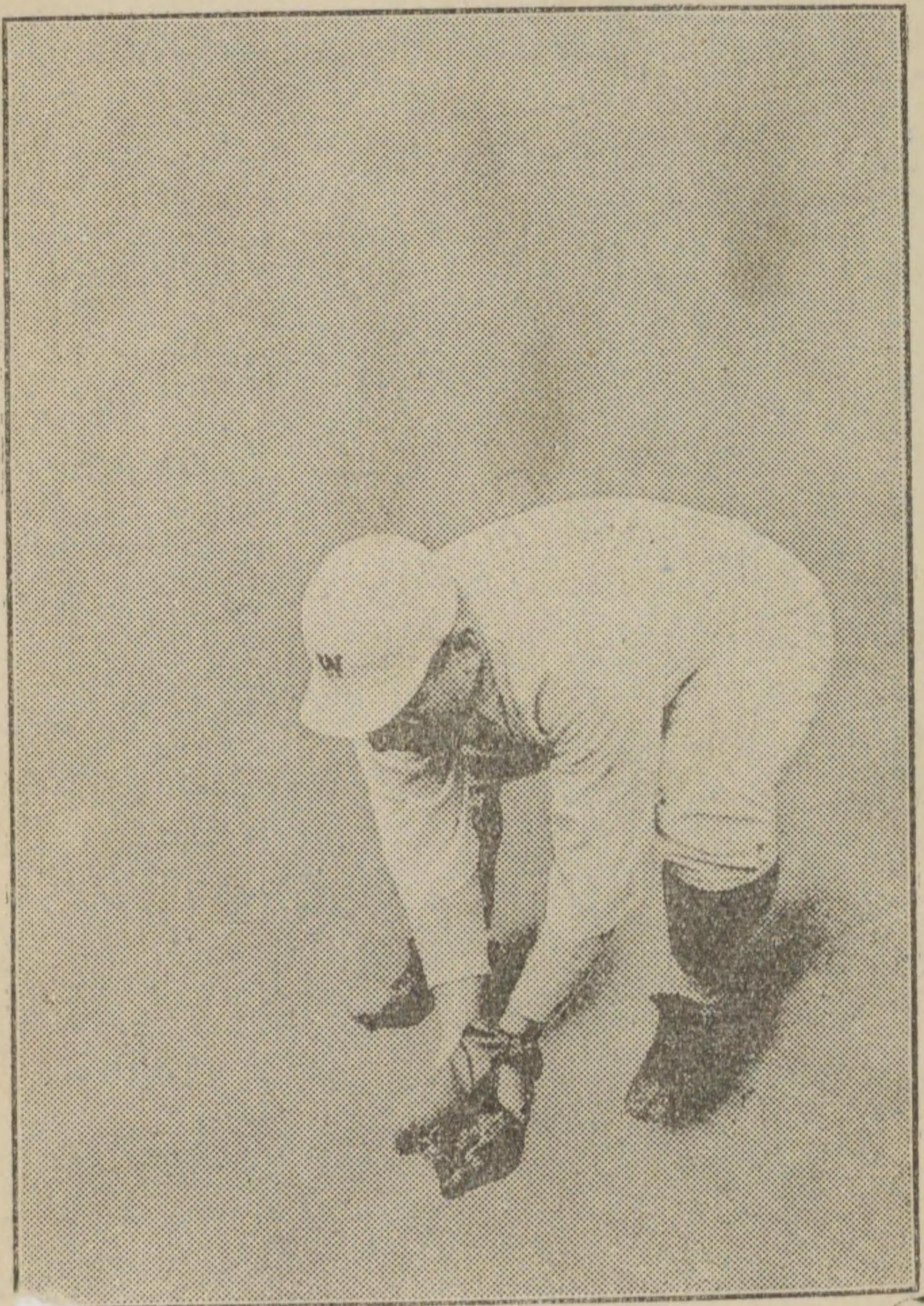
かくするには如何にしたらよいか、

(1) 球の方向に身體をはこび、球を垂直體に於いて見うる位地で兩手でうける。

(2) 球をうけると同時に、左足をヒラク。(右足のカ、トとほゞ九十度の角度になるやう) 右手で球をつかんで後方へ引く、そして相手へ球を投げる。

以上一、二の動作が殆んど同一時間に行はれるやうならねばならぬ。

投げられた球は、必らず兩手でとること。片手で捕へることは萬止むをえざる時の他やつてはいけない。高い高い球でも、出きる丈にジャンプして兩手で捕へること。兩手で捕へることが出さない時にのみ、ジャンプして、片手で捕



手壘三口井・手選大早前  
 (よせ意注に方ひ扱のアラゲ。方りとのロマ)

へるのである。キャッチボールには、處世上の教訓が含まれてゐるのである。之は正しくキャッチボールを練習すると會得することが出来る。軟球は、球がハズミやすいからして、球勢を殺すことを會得しなければいけない。

### バウンドの捕へ方

軟式野球で一番こなしにくいのはバウンドである。球場の土質、凸凹の如何等に依つてバウンドの状況が違ふのであるからして、平素から之れに處するの道を考へ、夫れに熟達しておかねばならない。

平素から、相手にバウンドを投げて貰つて之を處理する方法を練習しておかなくてはいけない。この練習は甚だ興味ないものであるが、充分に行つてお

ないと實戦の際、意外の失策をすることが多い。

バウンドが、小さい場合には、両手を出きる丈けバウンドの方に延ばし、バウンドの頂點でグラブに納めるやうにすること。バウンドが大きい場合には一歩さがつて捕球すること。特に一壘手は、バウンドを所理することを充分に練習しなければならぬ。

### フライの捕へ方

軟球は反撥力が強いからして、手に入れたフライがグラブから飛び出す率が多い。随つて之を所理する方法について充分研究しなければならない。

飛球が上つたならば、バットと球と出あつた角度を見て球の落下點を測定し素早くスタートする。そしていちはやく落下點へ達するやうするのである。落

下點の距離が遠い時には、歩幅をひろく、距離が短かい時には、比較的狭く調子を早くするのである。球は両手で正確に捕へねばならぬ。球は捕へるや否や投球姿勢に移らなければいけないのであるが、投球に氣をとられて球を落とすてはナンにもならないからして、先づ正確に捕へることに努力する。

真上にあつた高い高いフライは、上を見て球が顔面へ落ちるなと思はれる位の所に位地して捕へることが秘訣である。平凡なフライも決して油断してはならない。如何に平凡なフライでも自重して捕へること。

ゴロを捕へるには

少しく練習すると強ゴロはこなさうだが、軟ゴロは中々あつかいにくい。平素軟ゴロに對する練習を怠つてはいけない。

軟球は兎角くバウンドが不規則になり易いからして、強ゴロは常に身體を以て受けとめる覺悟でゐればまちがいない。やかましく云へば、ゴロをとるや直ちに投球せねばならぬのであるからして、如何にせば迅速にゴロを捕へてから投球しうるやと云ふことが必要になつてくるが、夫れよりも私は、先づ正確にゴロを捕へることに熟達せよと云ふことを御すゝめしておく。

軟ゴロに對しては、出足を早くして、小さくスクヒ上げる氣持で捕球するのが安全である。

失策したならば

もしも失策をしたならば、出来る丈け迅速に球を拾ひ上げ、投球動作に移らなければならぬ。失策した場合に落膽して、敏速なる動作を缺くと云ふことは

選手として一大恥辱である。

失策して球を拾ひ上げた際に、投げて間合はないと思つたならば、決して投げてはいけない。狼狽すると、球の握りがうまくゆかない。肩の調節も亂れるので兎角く暴投しやすい。無用の投球は嚴禁である。

### 守備練習の順序

(一) ランニング。

場内を一週する、之はウアームアップの目的の爲めに行ふのであるからして、ユルク走る。

(二) キャッチボール。

之は充分に行ふ。キャッチボールが不足すると、上達をしない。(キャ

ッチボールの項参照のこと)。

(三) トスバツチング。

二ヶ所乃至三ヶ所位に分けてカルク打つ。

身體をならすこと、球になれることが効果がある。出来る丈だけバットの中心とバットの中心とミートするやうする。トスバツチングの代りに、ハイローゲームを行つてもよい。之は各人の注意力を養ふ効果がある。甲が球を投げる。打者が軽く打つ。夫れを拾つた乙が丙へ投げる。丙が打者に投げると云つた具合に、打れた球を甲から乙、乙から丙と云ふ具合に投げ合ふのであつて、自ら各人の注意力を養ふことになる。

(四) フリーバツチング。

一人三本宛四廻り位が丁度よい分量である。四廻り目の最後にバンドを

一つする。

(五) レギュラーバッティング。

これは實戦の練習であるが時間が不足してゐる際には略してもよい。

(六) ファイルディング (守備練習)

ノックは通例内外野と分けて別々に打つてゆく。最後に外野手に本壘へ投球させて終るのである。軟式野球に於いては特にファイルディングを充分に練習しておくことが必要である。平常練習の際には、あらゆる場合を考へて夫れに處する道を講せねばならない。内野手のゲツ、サードの如きは一例である。試合の際には、内外野別に打つよりも、内外野共に一人で打つた方がいゝやうである。一つの球に對して、全員の精神が集注するやう、しむけてゆけばよいのである。

守備練習の最後には、内野飛球を打つて内野手に高い球を捕へる練習をさせることが必要である。試合前にも内野飛球を一二本づゝ捕へさせておくと、氣分が落ついてよい。天を跳めることは、氣を落ちつける効果があることを記憶せねばならない。

(六) ランニング。

練習の最後に、ダイヤモンドを一廻させる。内野及バッテリー外野と云ふ具合に二組に分けてリレーレースをやらせると効果がある。足のおそいものは野球選手としての資格なしと云ふことを忘れてはならない。

以上で大體一通りの練習は終るのである。時間さへゆるすならば、スライディングの練習 (三日に一度位の割合)。バンドの練習をせねばならない。

軟式野球に於いてはバンドをあまりに利用しないやうであるが、之は大なる



誤りである。各チームは充分バンドを練習しておいて實戦に活用せねばならぬ。軟式でのバンドは硬式でのバンドよりはやりにくいだが、幾分がバットをひき気味（實際上ひくのではない）にしてユルク當てればよいのである。

試合前のシートノックは、出来るだけ守備者各自の得意の所へ打つてやつて自信をつけさせ、同時に相手を威脅するやう心がくべきである。（平素練習の時のノックとは意味がちがふ）。

試合前のシートノックの分量は、

1. 三壘手から始めて遊撃手、二壘手へ一回二本宛打つてやり一壘へ投げさせる。一壘手へも二本打つてやる。外野手へも二本宛フライを打つてやる。外野手はフライを捕へたら二壘へ投げさせる。（之を二回くり返す。二回目の時捕手に小さいゴロを打つて一壘へ投げさせる）。

2. 内野手にゲッツーの練習をさせる。（野手一人について二球位）外野手に三壘に投げさせる。（各野手二球位）

3. 内外野手共に本壘へ投げさせる。（各野手二球づつ）外野手へは特にゴロを一本宛打つてやる。

4. 内野飛球を打ち上げる。（之れは各野手一つづつでよい）。

試合前の守備練習は、出来るだけ短かきをよしとする。一つの球に各野手の精神が集中するやう導いてゆかねばならない。この意味に於いてノッカーの責任は大である。

第二編 バッテリー論

第一節 投手

投手と捕手は、恰かも車の両輪の如く、兩者は協力一致否同心一身となつて働かねばならない。捕手は投手の女房役であるからして、常に投手を助けて實力を發揮せしめるやう努力せねばならない。

投手は一軍の要である。かりにチームの實力を十とすれば、その中の四分は投手力である。夫れ程に重要な役目をしてゐるのである。

投手の要素

1. 強い體力（どうしても大投手たるには偉軀が必要である。）
2. 明確なる頭腦。
3. 細心にして大膽。
4. 正しい制球力。
5. 努力健闘の精神。

がなければ成功しない。軟式野球の投手として成功するには、強肩と云ふところが第一條件であることを忘れてはならない。軟式野球では、緩球投手は比較的の不ムキである。

コントロール

コントロール（制球）は投手にとつて最も大切なる要素である。如何に彈丸

の如き速球の所有者でも、又カーヴが上手でも、コントロールがなければ威力を發揮することが出来ない。

「自分の思ふ所へ投げ込みえぬ」投手は片輪である。

投手は、コントロールをうるべく、全力をつくして練習せねばならない。コントロール（正しい）は不斷の練習に依つて其域に達することが出来る。直球のコントロールに成功してから、カーヴのコントロールに努力すべきである。

投手は、コントロールさへうれば、打者の欠點（グループ）へ投げ込んで、打者を翻弄することが出来る。球を打つ時に足を引いて打つ人は遠い球が不得意であるから近球で外角をつけばよい。打者の欠點が判らない時には、低いアウトコーナー球を投げて見て、夫れに對する打者のバットの振り方や姿勢で、



(型の球投) 手投武宮・應慶

大低は其缺點を見きはめることが出来る。各種の球のうち特に低い球のコントロールをうれば成功率が多い。

投球の型(走者無き場合)

オーバーブロー。

最も効果多く、自然の投げ型である。走者なき時は、ボデー・スウィングしつゝ投げる。

ボデー・スウィングの方法は、

「兩手を胸の前へ出してから、右手を大きくまわす。二、三回廻してから、投手は右足で全身を支へ、左足をあげて身體を思ひ切り後ろへ引く、右手も後ろへ引く、そして投球に移るのである。球を投げると共に左足は思ひ切つ

て強く踏み出す。(左足を地面へつける時、爪先から地面へつくやうにする)。

壘に走者ある時は、絶對にボデースウイングをやつてはならぬ。

球はグラブで隠して、投球の刹那迄打者に見せてはいけない。各種の球を投げるのにも、成る可く同じモーションを以てせねばならない。夫れは敵に球の性質を豫期せしめぬが爲めである。

投球の際の心得は、

1. 足を投手板につけること。
2. 投球の刹那迄球を打者に見せぬこと。
3. ボデースウイングをすること。(走者なき場合)。
4. 投球後に姿勢を亂さぬこと。

サイドスロー。

オーバースローに次いで効果が多い。オーバースローのやうに、腕を上から投げ下す代りに側面から水平的に投げるのである。右足の踏み出し方向が種々に變化するのである。(十字火球なるものもサイドスローの一種である)。兎に角く球が新しい角度から投げられるので効果が多い。

もしも或る程度迄十字火球が投げられたらば、軟式野球に於いては恐ろしい威力を發揮することであらう。

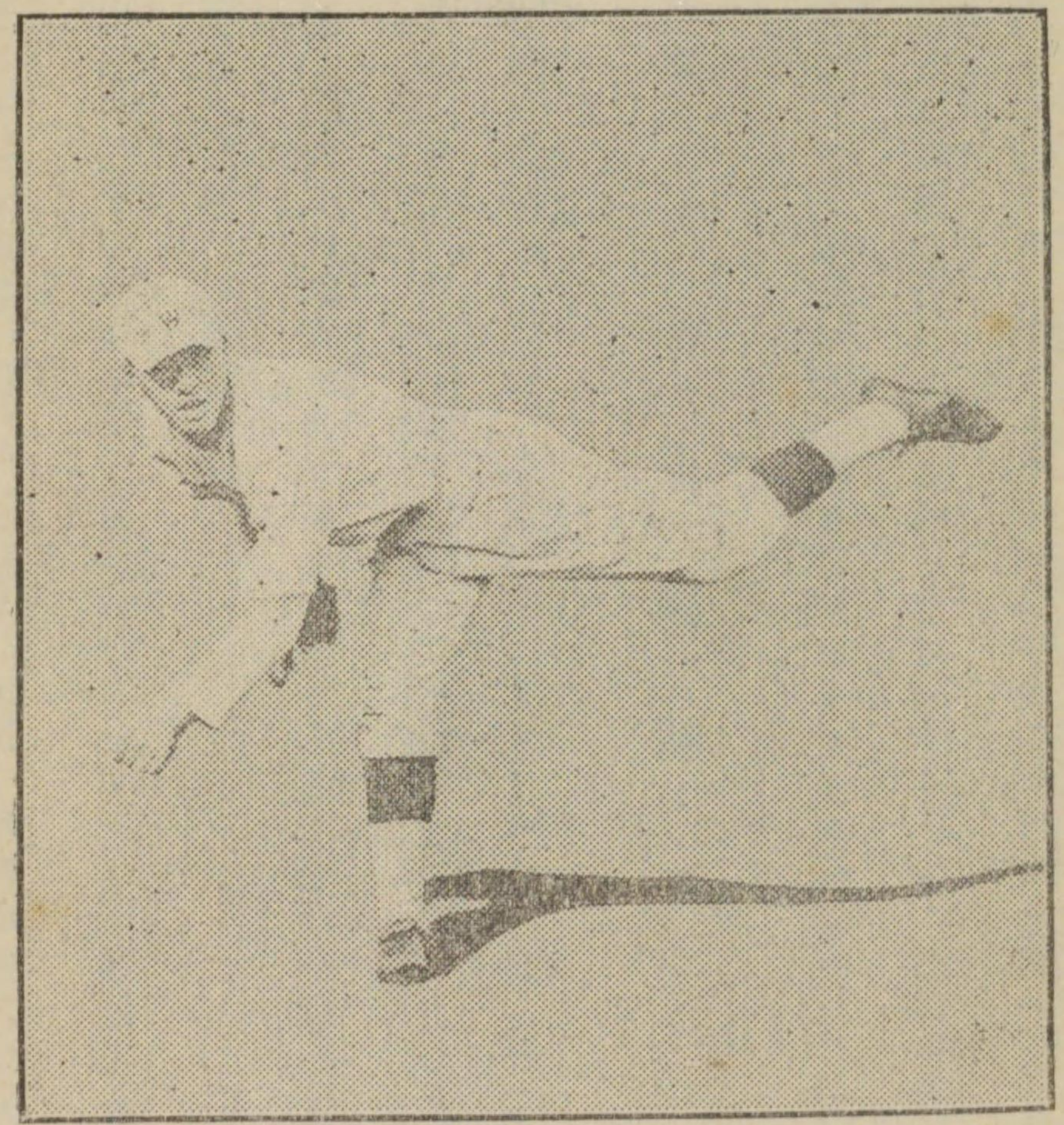
アンダースロー。

アンダースローは俗に云ふ下手投げである。この投げ方は、不自然な投げ方であるからして、コントロールが亂れやすい。球が低い所から高い所へ上つてゆくのであつて、相當に効果がある。

走者ある場合の投球

壘に走者ある時は、投手はボディースウキングを行つてはならない。走者は虎視眈々として、壘を盗まふとしてゐるのであるからして、出きる丈け小さいモーションで投げなければならぬ。但し三壘に走者がある場合の如きは、ボディースキングをし乍ら三壘走者の動作に注意し、ステイルホームやスクアーズをやると、看破したらばウエストを投げて走者を殺すも一方法である。壘に走者ありボディースキングとすることが出来ない時の投球要領は、

1. 右足の踵を投手板につけ、左足は一呎半位（身長に比例するが）前に出す。そして走者を出来る丈け注意する。
2. 腕を後ろへ引くと同時に足を上げて直ちに投球する。マグロー氏は、



(よせ意注にリ張ソフの足)作動球投の手投瀬多大早

「投球の刹那は右足を強くスキングして前に出せ」と教へてゐる。  
この練習は平素充分にしておかなければならない。この練習が不足してゐると、試合になつて走者が壘に出るとコントロールがつかなくなる。

### カーブと速球

軟式野球の投手としては、速球のコントロールと、他に一つのカーブをもつておれば充分である。投手板と本壘との距離が近いのだから、速球を投げ込んておれば十中の八九は大丈夫であり、イザと云ふ時の武器としてカーブを一種類もつてゐれば夫れで充分である。

軟式野球の投手は何をおいても速球のコントロールと云ふことに意を用ゐねばならないボールは軽く握り、(三本指でさへてゐる程度でよい) 投球する瞬間

即ちボールが手から放れる直前指先きに力が加はるやうにするのである。心かくべきことは、球に出きる丈け回轉を與へぬやうにして空氣の低抗を少なくし球に速度を加へるやうすることである。

カーブの種類は多いが、最も有効なのは、ドロップである。最も効果の少ないのはアウトカーブである。ドロップは効果は多いが熟達する迄に一通りならぬ苦心を要する。アウトカーブは比較的出し易いが、夫れ丈けに効果がある。

ドロップを出す時の握り方は、二本指（食指と中指）と母指である。球は餘り堅く握らないやうにする。投げる時には、腕を真ッ直に投げおろして、球は食指と中指で回轉を與へ乍ら指から離すやうにするのである。この場合球が先づ中指と離れ、最後に食指を離れるやうにするとよい。かくは云ふもの

ゝ、其要領は到底筆紙にあらはせるものではない。注意をすべきは球が手を離れる瞬間に於ける腕の彈力の働きである。肘と、腕と、肩とを充分に働かせなければならぬ。イマ一度ドロップの投げ方を分解的に書いてみると、

1. 母指と二本指で球を軽く握る。
2. 投げる時には、真直ぐに上げた腕を充分に延ばして手が地面につく位ひにする。
3. 球が最後に人差指の腹を離れるやうにする。云ふ迄もなく回轉は人差指と中指とで與へるのである。

4. 投球後に右の肩が一壘の方を向く様にすることも忘れてはならない。要するに、選手各自が充分に研究し經驗をつまなければ會得することは出来ないのである。ドロップに限らずすべてカーブを投げる際には、投げる刹那迄



球の握り方を打者に見せてはいけない。

純粹のドロップは中々出しにくいが、アウトドロップ（右利投手の場合）インドロップ（左利投手の場合）は比較的に出し易い。左投手のインドロップは右利打者に對しては頗る有効である。純粹のドロップが出なければ、アウトドロップでもよいからコントロールを會得すれば、有効である。ドロップに限らずカーブはスピードが大で角度の大きい方が有効なものではあるが、中々其域に達することは困難であるからして、始めの中はスピードはにぶつてもよいからして、コントロールを得ることに力を注ぐべきである。（カーブを投げるには成るべく低い球を投げるのがよい）。

アウトカーブ。

アウトカーブは、ドロップと同じ握り方で、横投げを用ゐる。手の甲を下方向に向けたまゝ、手首を上方に、且つ左方に捻つて投げればよい。これは比較的容易に會得することが出来る。

スローボール。

緩球は、速球に交へて始めて効果があるのであるが、軟式野球に於いては緩球投手の成功率は硬式野球よりも少ない。私は軟式野球に於いては極力緩球投手（シュートがあれば絶好）を推奨する。緩球は、速球に交へて用ゐる場合には相當の効果がある。打者が長打主義であり打たふくと、アセツてる際に緩球を投げると成功する。

緩球の投げ方は、

- 1. 球は母指、食指、中指の三本で極めてユルク握る。マグロー氏は、「玉子を握る心特で握れ」と云ふてゐるが、之れは名言である。

2. 球が手を離れる時には、指をゆるめて、球に指が辛うじて觸れる位にフワリと投げるのである。

この呼吸を會得することが肝要である。要するにフワリと投げればよいのである。緩球は投球前に相手に看破されては効果が半減するのであるからして、投球動作に注意し、必ず特異のモーションをしてはならない。緩球は捕手の手に達する迄に回轉してはならない。但し緩球に回轉を與へて緩魔球——スロ—アウトカーブ、スロ—インカーブ、スロ—ドロップ——を投げる人もあるが之れ又使ひ方に依つては有効である。

十 字 火 球

之は長身の投手でなければ成功しない。この投球の目的は、打者に對する投

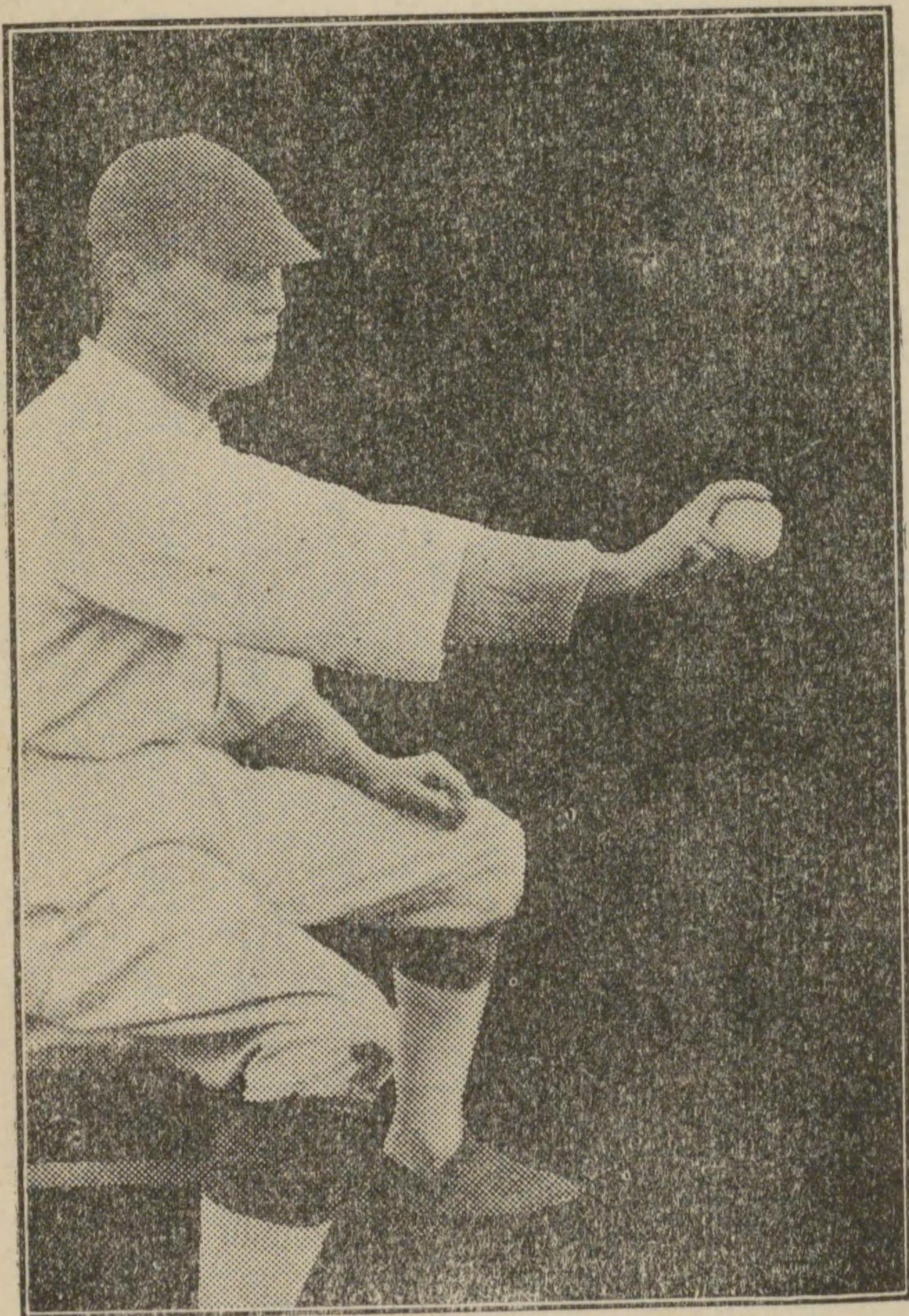
球の角度を變じて打者の眼をくらますにある。軟式野球に於いては有効であるが、軟式野球は硬式野球よりも、本壘の幅が狭いから、ストライクになる範圍が小である。其事は豫め覺悟せねばならない。

投球法は、

1. 普通の投球と同じく二本指と母指で球を握る。
2. 投球の際（右利投手の場合）投手板から左足を三壘の方へ踏み出し、球は反對に右足の端から低く投球するのである。投球の際の身體の使ひ方と足の踏み方と心に工夫を要するのである。

この投球は軟式野球に於いて試みると有効である。

この他ナツクルボール、フェードアウトエー等いろいろ投球法があるが、軟式野球に於いては、硬式程に必要なはない。



前大明選手・湯淺投手  
(イシユネの握り方)

要するに軟式野球に於いて一流投手たらんとするには、

1. 上手投げ（オーバースロー）を用ひ、速球のコントロールに熟達すること。（シユートすれば猶可）。
  2. カーヴを何んな種類でもよいから一つ會得すること。（之をウイング、シヨツトする）。
  3. 速球緩球で、水平に進む球。
- 高所より低所に投げおろす球のコントロールをうる必要がある。

### チエンジオブペース

球に緩急をつけることは、十分に研究を積み重ねなければならぬ。速球投手も速球のみを投げておればいつかは打たれる。速球を投げる中に、或る時は緩球を、或る時は曲球を投げると打者は投手に牛耳られてしまふのである。各種の球の配合を如何にすべきかと云ふことが研究の主要点である。

投手がたえず心がくべきことは、

1. 打者の缺點をつくこと。
2. 自己の投球に對して、打者に調子を合はさせぬこと。

である。チェンジオブベースに熟達した投手は、最終回迄疲労せず投げて通すことが出来る。出きうれば、同一のモーションで、チェンジ・オブ・ベースを全うしうるやうならなければならない。但しこの域に達することは容易な業ではないが、不斷の努力に依つて達しえぬことはない。

## 投手としての守備

投手は、守備にも巧みでなければならぬ。特にバンドに對する守備に長じなければならぬ。常に練習して出足を早くすることが肝要である。(平素練習の時、投手をボックスに立たせてバンドの守備を練習させることは是非實行せねばならない。

1. 投手はバンドの守備に際して、一壘手及び三壘手と十分連絡をとらねばならない。バンドを豫期したならば、投球と同時に一步か二歩前進して備へねばならない。この際前進しすぎることは宜しくない。
2. 投手は、壘手に代つて一壘をカバーせねばならぬ。投手が一壘のカバーを怠つた爲めに試合をロストした例は數多ある。

3. 投手は場合に依つては各壘を後衛せねばならない。例へば外野手から三壘へ投球された場合には、三壘の後方に立つて速球に備へなければならぬ。又各方面から本壘へ投球される場合には、捕手の後方へ走つていつて本壘のカバーをしなければならぬ。又或る場合には外野手からの投球をうけて、二壘へ投げなければならない。守備練習の際、投手は、定位についてノツカーに、いろいろの球を打つて貰はなければならぬ。

## 如何にして打者を繰縦するか

投手と打者は常に虚をつきあつてゐるのである。眼には見えないが、投手と打者は、たえず頭の競争をしてゐるのである。投手と打者は信號をきめておいて互ひに連絡をとるのである。信號は複雑な

ものはよくない。出きる丈け簡単なものを少なくとも二種類つくつておいて、サインを盗まれた時に應じなければならぬ。

1. 打者の弱點を看破して之れに乗すること。未知の打者に出あつた際には、打者の姿勢、バットの持ち方を見る。そして其の缺點をさぐるのである。一度打者が打つたら、彼れが如何なる球を打つたかを記憶しておかねばならない。参考迄に、未知の打者の缺點を發見する法を左にしろしておく。

本壘から遠く離れて立てる人——比較的インコーナーの低い球が好き。

本壘に密接して立つてる人——アウトコーナーが好き。

以上はホンの一例であるが、もしもこゝに本壘に密接して立つてる打者があつたならば、先づ第一球を打者をめがけて投げ、彼れが本壘から遠ざかるのを

待つてインコーナーをつけば必ず成功する。もしも本壘に近くござんで立つ打者があれば、近い速球を投げて彼れを本壘から遠ざけつぎに外角をつけばよい。要するに投手は、いろくなトリックを活用して打者の意表外の球を投げる必要である。

3. 投手は常にカウントに法意し、打者に乗せられぬやうせねばならぬ。

4. 投手は、常に打者を（ホール）に陥れるやう努力せねばならぬ。即ちバッター・イン・ザ・ホールに陥れることが勝利の一步である。バッター・イン・ザ・ホールとは打者にとつて不利な状態、例へばツーストライク、ノーボールとか、ツーストライク、ワンボールと云ふ場合をさすのである。

### 第二節 捕手

捕手は投手の女房役である。

捕手の要素

#### 1. 偉軀。

捕手としては第一に偉軀を必要とする。小柄なやさ男は捕手として不適當である。云ふ迄もなく本壘を守るに當つてはいろいろの障害が起る。夫れに堪えうるには、何と云つても偉軀が必要である。

#### 2. 勇氣。

#### 3. 明晰なる頭腦。

- 捕球投球に熟達してゐること。強肩と云ふことが捕手の生命を左右する。

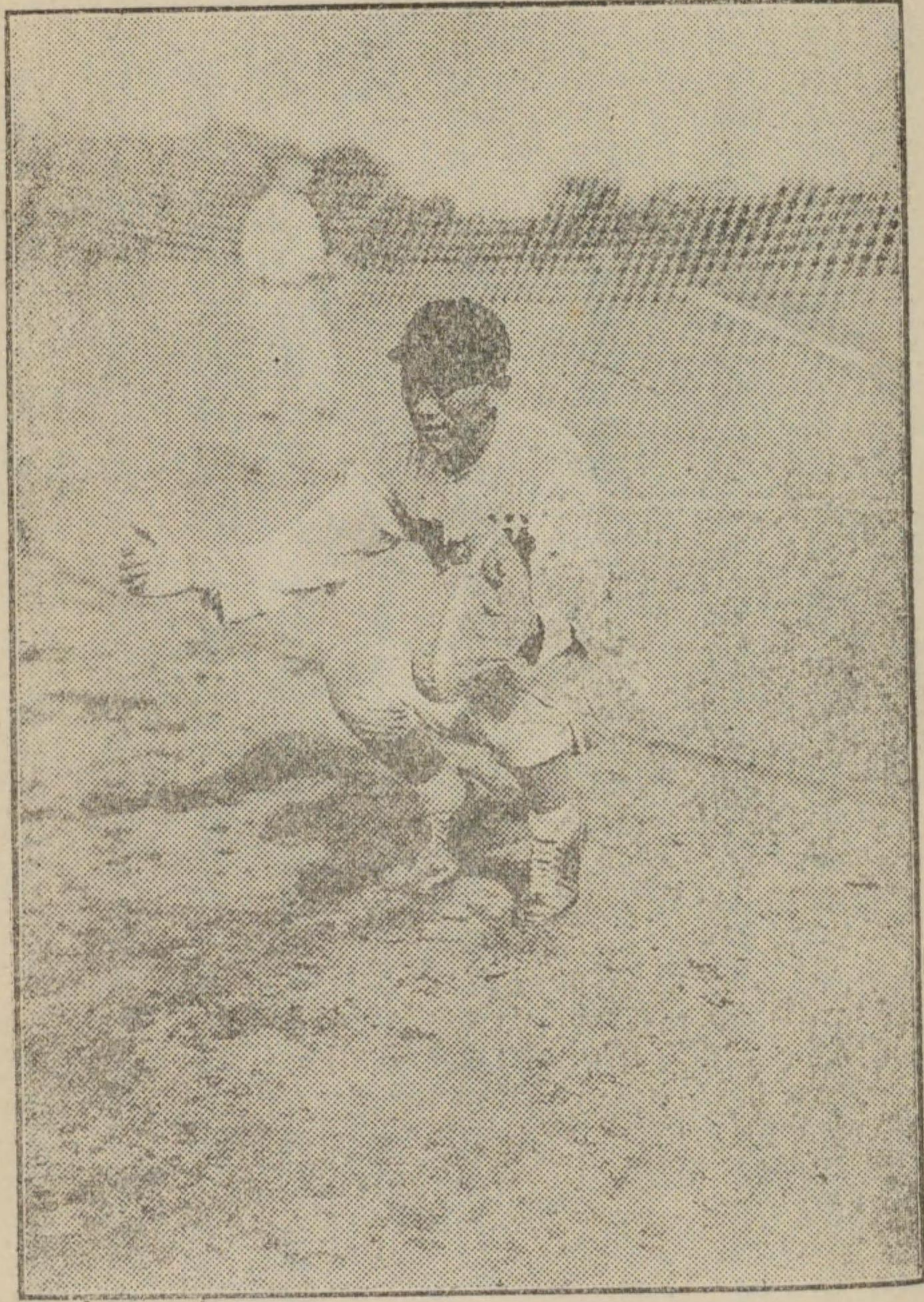
### 捕球について

軟式野球の捕手は、多くの者がマスクをかけないやうであるが、之は不心得千萬の話である。是非共マスクはかけなければならない。

捕手として寸時も忘れてならないことは、

「確實にキャッチして最短時間に好投する」と云ふことである。

捕手が投手から投げられた球を捕へる時には、投げられたる球の通りにホームベースに向つて手をさし延ばしたまふ捕球せよ。云ひかえれば捕手は投手からの投球に對して腕とホームベースの中心のストライク圏内に向つて差し出し



(へ構の手捕) 手 選知天・大明前

たまゝ、捕球するやう心がけ なければならぬ。随つて時には、ストライクでない球でも、ストライクらしくホームベースの中心へ持つていつて取らねばならないのである。かくすることは、硬式野球では容易に熟達しえないが軟式では、比較的容易く行ひうる。

### 捕 手 の 姿 勢

捕手の姿勢としては、

「胸は投手に正面して地上に垂直に立てなければならぬ。高低は腰をまげずに膝をまげて調節する。足肯は開き加減に揃へる」がよい。

かくすると、投手は目標が大である丈けにコントロールが付き易い。走者ある際には幾分左足をひき加減にする。



球はいつでもミットの中央で受けねばならない。バウンドをこなすことはむづかしい。軟球は兎角バウンドがかはり易いのであるからして、手で捕へやうとせず腹で捕ると云ふ考へでむかへば後逸すると云ふこともなく安全である。

### フアウルフライの捕へ方

フアウルフライを捕へる練習は平素から充分に積んでおかねばならない。練習が積まれてゐないと、容易に取りうるものをも落とすことがある。

1. バットの音響に依つて、球の高さ方向が判断出きるやうにならねばいけないのだが、容易に其域には達しない。随つて、フアウルと氣がついたら出きる丈け早く右足を引き、體が右に廻轉すると共に頭を右上に向け（この時マスクとる）球の見當をつけて右足からスタートして球を取るのであ

る。(平素練習の時、マスクを早くとりうる練習をしなければならない)。  
2. フライの距離が遠い時は歩幅を大きく、接近したならば歩幅をせまくして、球の方向がかはつたやうな場合に備へなければならぬ。

投球について

捕手にとつて最も必要なのは、盗塁せんとする走者をスナツブスローで刺殺することであるが、之は平素の練習の如何に依つて成功するのである。ジョン・マグロー氏は、「腕をホームプレートへ突き出したまゝで捕球せよ。さすれば腕を肩の後ろの邊迄引かずしてスナツブスローで二壘へ投げうる」と云ふてゐるが學ぶべき言である。

投手捕手共に手首を強くせねばならぬ。平素手首を強くすべく運動をしなければならぬ。

捕手の義務の一つは、強肩を持つこと、正確な投球をすることである。平素各壘へ投球する際には、ボックスに打者を立たしておくことが必要である。かくすれば實際のゲームの時に間ごつくやうなことがない。各壘への投球は、ベースの真上を目がけて投げるのである。動いてゐる野手に投げてはいけない。

サインに就いて

捕手が用ゐるサインは相當に多い。然し夫れらの多くは投手と内野手に對してである。投手との間に協定するサインは、

1. ナルべく敵に看破されにくいもの。
2. 数を少なくすること。

を眼目としなければならぬ。敵に看破された時直ちにかへうるやうに、少なくとも二種類はもつてゐなければならぬ。投手に發するサインは、

速球、カーブ、スローボール、ウエストボール。

位にしておいて内外高低の如きは、同一サインを巧みに適用するやうにし、出きる丈け數を少なくすることが肝要である。

投手をして二壘に投げさせる、(走者を刺殺する爲めに)サインは是非つくつておかねばならない。

サインは平素から練習しておかなければならない。練習が不足してゐると試合になつてマゴつくことがある。

捕手は、内外野に面して立つてゐるのであるからして、あらゆるものを一目に見ることが出来る。投手に對してサインを與へて或る種の球を投げさせる時

には、もし打たれた時のことを考へて豫めこれに備へなければならぬ。かかる微細の點迄注意しなければならぬのである。

捕手は信號を發する際に一壘及び三壘のコーチヤー或は二壘の走者に看破されぬやう注意しなければならぬ。随つてサインを出す時には、低く屈んで兩膝の間のミットの内で、巧みに、しかも投手にもハッキリとわかるやうサインを出さねばならない。

他の内野手ともサインを協定しておかなければならぬ。けれ共實際上、いろ／＼のサインを協定しておいても、兎角く練習が不足勝ちとなる軟式野球チームに於いては、實行がむづかしい。最初の中は、投手と捕手との間のサイン投手捕手二壘手遊撃手間のサイン(二壘走者)牽制位にとゞめておく方がよいやうである。

其の他の注意

捕手は全力をつくして走者の盗壘を防がなければならぬ。走者が走り出すなと看破したならば、投手をして打者に打てないやうな遠い球を投げさせて、走者を殺すべく迅速に投球しなければならぬ。無駄球は上手に活用しないと反つて、相手にはかられて投手の條件をわるくするやうなことになる。この點はくれぐれも注意しなくてはならない。

捕手は、捕球に際して、母指を他の指からはなさぬやうしなければならぬ。これはツキユビを防ぐ爲めである。一寸したことではあるが、かう云ふ點迄注意しなければならぬ。ファウル・フライを取る時には、他の野手との衝突をさける爲めに、自分で取れると云ふ確信のある時には「マイ・ボール」と

叫んで責任を明かにすることが必要である。

捕手と内野手との連絡については、個々のポジションについて述べる時に記述する。

捕手は、内野手と充分に意志を疏通しておかなければならない。御互ひに充分理解し合つてゐなければ立派なチームプレイは出きえない。

捕手は、常に味方の士氣を鼓舞しなければならぬ。特に味方の形勢のわるい時に於いて必要である。一軍の要である所の捕手が士氣阻喪するやうでは、全軍の士氣がメイツてしまふ。

捕手は、常に他の野手以上に緊張してゐなければならぬ。精神上にユルミがある時に、逸球したり負傷したりするものである。闘志満々たる時には逸球したり負傷したりするものではない。

### 第三編 内野手

#### 第一節 壘手

##### 一 壘手の資格

第一に敏捷な動作と素早い判断力が必要である。判断力にふいものは一壘手としての資格なきものである。

体格としては「長身」と云ふことが必要である。一壘手は、各野手から投げてくる各種の球をこなしゆかねばならぬのであるからして、「長身」と云ふことが大切な条件であつて、小男はすべての點からみて非常に損である。

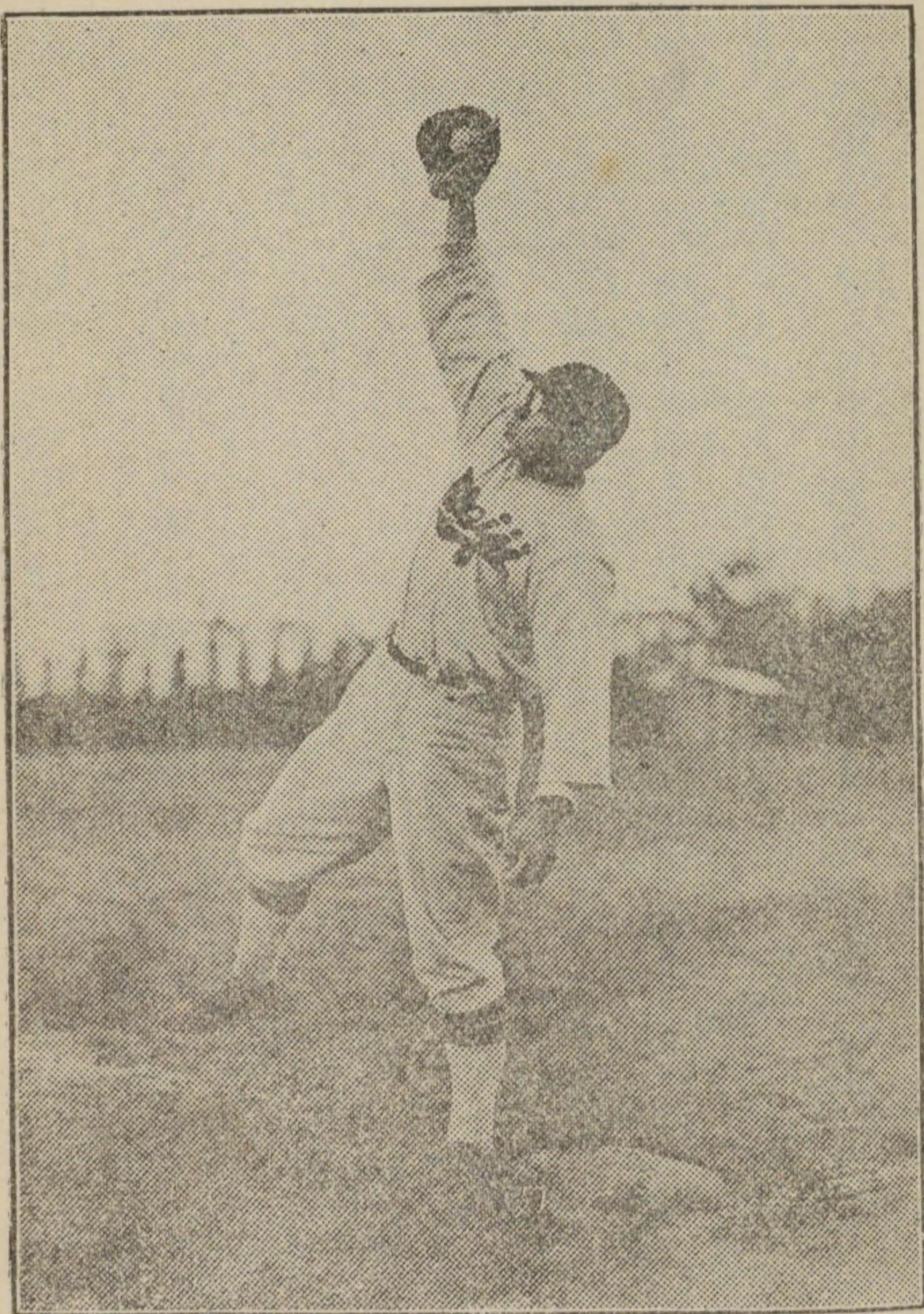
##### 捕球について、

一 壘手は捕球に熱達せねばならぬ。捕球について注意すべきことは、

1. 他の野手から投げられた球の自然の方向へミット（或はグラブ）を突き出して、捕球すること。かくすれば、他の壘へ球を転送するのが樂である。
2. 野手からの投球をうけるに際して、手を、おくれて突き出してはいけない。
3. 各方面からくる球をうけて、ノーステップ（一歩ふみ出さずに）で、

他へ投げ返す練習をすることが必要である。

4. 自己の足を正確にベースへつけることを忘れてはならない。ソレ球がきた場合には壘を離れて球をとり素早くベースへかへればよい。余りに足



(型のブナヤゲ壘一)手選木松・大明

にのみ氣をとられすぎて球をのがすのは大損である。この邊の判断は平素の練習に依つて會得せねばならない。

一壘手としての捕球に上達しやうとするには、フリーバッティングの際に一壘へ投げて貰つて練習するをよしとする。

注意すべき捕球の原則

一壘手は、

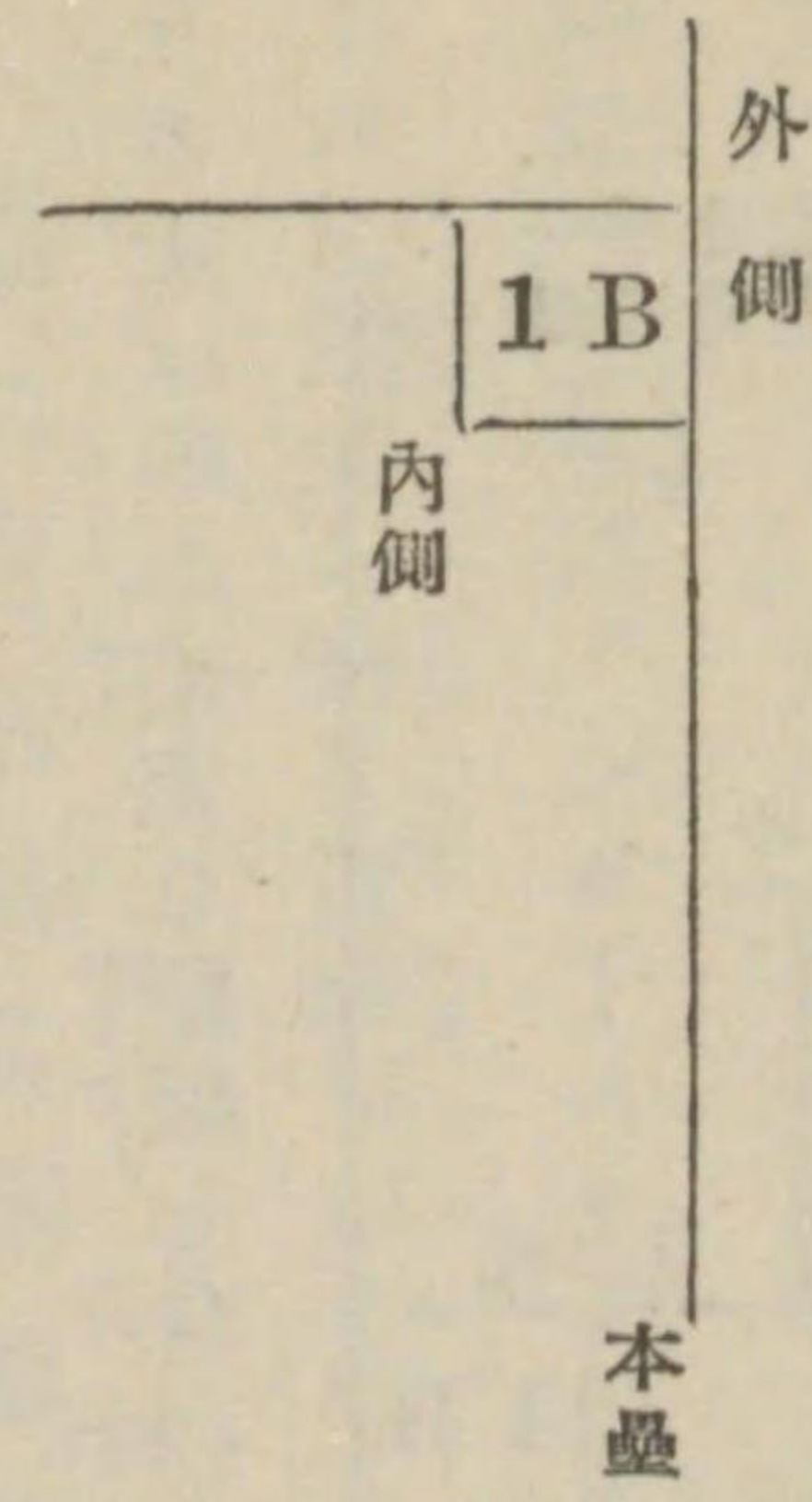
ベースの内側に足をつけて、内野手の球を捕へる。

やう心がけねばならぬ。これは内野手と一壘との距離を短縮する上からみて絶対的に必要である。かくすれば走者との衝突をもさけることが出来る。

一例をあげてみると、球が二壘方面へ打たれた場合には、急いで壘へ戻り、

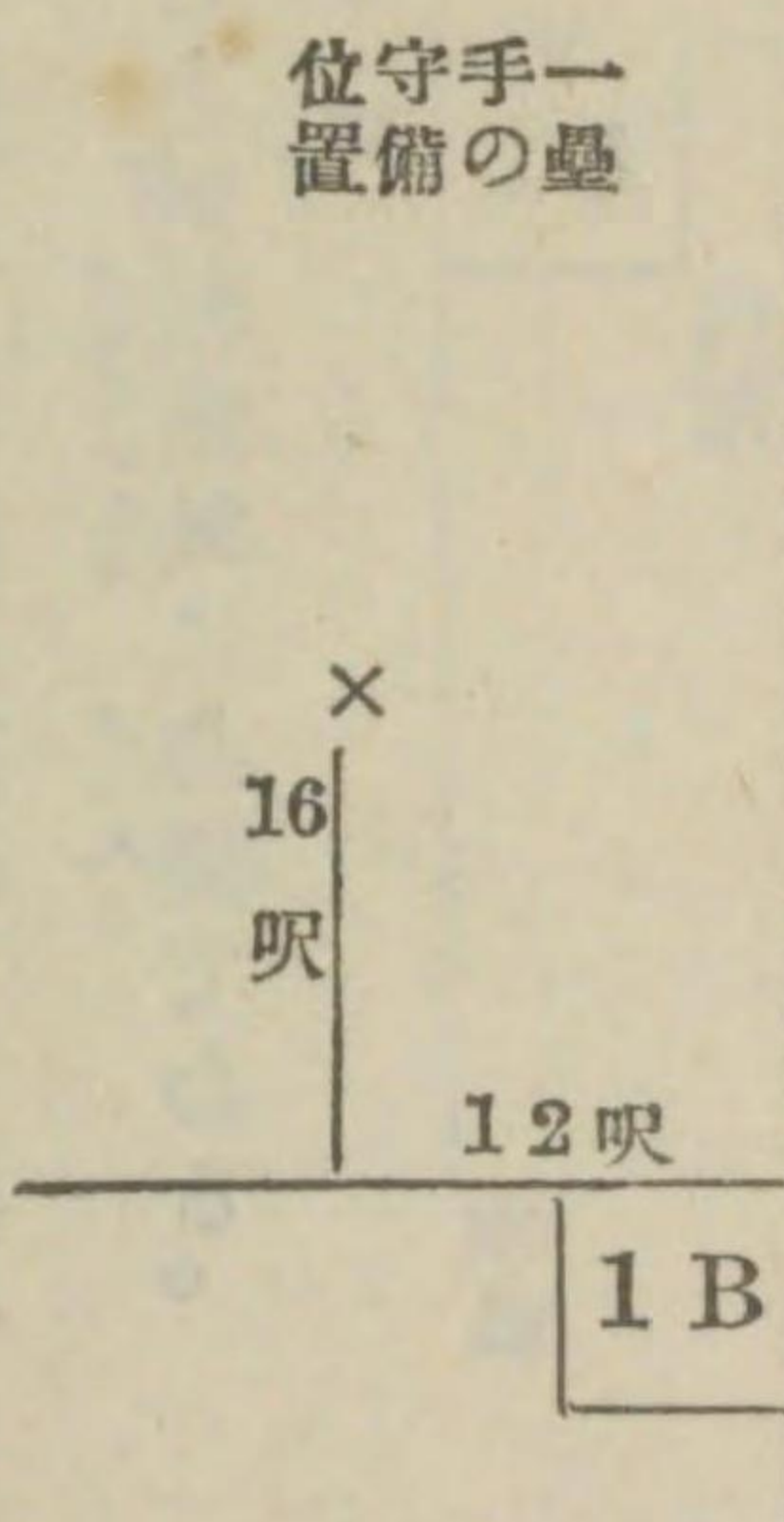
壘に走者なき場合の守備位置は、

壘に走者なき場合の守備



左足をベースの内側（投手に面したベースの一角）に付け、右足を二壘の方向へ踏み出して、投球をまたねばならぬ。（足をベースにつけてゐては、捕れないと思つた時にはベースをはなれて捕り、直ちにベースへ足をふれねばならぬ）猶捕球の際は、身体を延ばして捕へることも必要である。少しでも早く、球を捕へることが絶対的に必要である。

「壘より十二呎の距離でベースラインの後方十六呎位離れて立つ」  
 をよしとする。但し打者の性質を考へて、多少の斟酌を要することは云ふ迄もない。平素練習の際、打たれると同時にベースへかへつて、しかも樂に球を捕へうる丈の余裕ある距離を會得しておかねばならない。



投手との連絡に注意せよ

一壘方面へ打たれた球は、一壘手が自分で所理するのが原則である。けれども場合に依つては、投手と充分に連絡をとらないと所理出来ない場合がある。例

へば打たれた球が一壘方面を深く襲つてきた場合には、一壘手が壘へ歸つては走者を刺殺しえぬことがある。かう云ふ場合には、投手は敏捷に一壘へ走りこんで、一壘手からの球をうけて走者を刺殺するのである。これは、むづかしいプレイである。この際一壘手は、投手が壘を横ぎる瞬間に壘へ投げる、投手は球を捕つたまゝ、走者との衝突をさける爲めに素早く壘上を横切るのである。尙この際一壘手はアンダースローかトスで、カルク投げるをよしとする。投手がベースに達する時丁度球がゆくやう、投球に工夫せねばならぬ。

壘に走者ある場合

走者が一壘に出ると、一壘手は守備位地をかへなければならぬ。この際一壘手は、



「壘に入つて、腰を落とし、ミットを腰より稍高き所に支へて投手の方へ出し、（身體も投手の方へ向く）足はベースの内側を淺くまたいで立つ」のである。この際走者の行動を妨害するやうな守り方は排斥せねばならぬ。投手が牽制球を投げてきたら、身體を右に開くと同時に球を走者にタッチするのである。この動作は敏捷に行はなければならぬが、この際特に注意すべきは球を正確に握らねばならぬと云ふことである。

既にして、投手が打者への投球モーションを起したならば、壘を離れて平常の位置に戻り、出きる丈け廣くグラウンドをカバシなければならぬ。この際老巧な一壘走者はいろ／＼トリックを用ゐて一壘手を惑はさうとするから、惑はされぬやう注意してゐなければならぬ。もしも走者が、眞に盜壘を試みるなと思つたら直ちに「いつたぞ！」と、大きな聲で叫んで、投手捕手及び他の野

手へ注意を與へなければならぬ。要するに、一壘に走者ある時は、投手が投球モーションを起す迄は、壘についてゐて守り（走者をして出きる丈けベースから離れしめぬため）、投手が投球モーションを起したら、壘を離れて平常の位置へ戻つて守るのである。

走者一壘のみの場合は、比較的簡單であるが、各壘に走者が出るやうになると、一壘手の仕事は益々複雑になつてくる。

二死前、走者三壘にありしかもスコアがクロス（接近）してゐる場合は、重大な時期である。この場合には、各野手共に出きる丈け前進して守り、走者の生還を防がねばならない。前進の程度は各人の走力、肩の強弱に關係するのであつて、要するに「打たれた球をスグ捕つて走者を本壘で殺しうる程度に前進すればよいのである。」

一死走者、一壘及び二壘にある場合は、各内野手は、平常通りの位置に於いて守りダブルプレイを試みるのが得策である。もしも走者一壘と二壘、スコアが接近してゐて、サクリアイス、バンド（犠牲バンド）が豫期されるやうな場合には、一壘手は前進して（ベースラインをこえて）バンドに備へ、間に合ふと思つたら三壘へ投じて二壘から三壘へ走るランナーを殺すことを考へねばならない。（この場合一壘は二壘手が守る）もしも三壘へ投げてまに合はぬと思つたら直ちに一壘をカバーしてゐる二壘手へ投げるのである。走者を三壘で殺すプレイは非常にむづかしいが、平素練習をつめば成功しうるのである。繰り返し注意しておくのは、走者を確實に殺しうる自信のない時には、三壘へ投げてはいけない」と云ふことである。この他の場合は「協同働作」(チームワーク)の章で述べることにする。

居て守らねばならない。  
 以上は無死、又は一死の場合の守り方であつて、二死後には、普通の位置に猶一壘手は、捕手と連絡をとつて、一壘から出すぎてゐる走者を刺殺することとを心がけなければならぬ。このプレイは左記の順序で行ふのである。  
 「一壘の走者が出すぎる傾向があると信じたならば一壘手は「捕手から一壘へ投球して貰いたい」と云ふ意味のサインをする。(サインは簡単明瞭にして敵に看破されにくいものがよい) このサインをうけた捕手は、夫れを承知した旨サインで答へる。そして、投手は打者に打ちえぬウエストボールを投げる。捕手は夫れをうけるとるや否や一壘へ投げる。一壘手は迅速に壘へ戻つてきて、走者の背後で捕手からの球をうけてタッチするのである。  
 このトリックは、全員一致して迅速に行はなければならぬ。(この際右翼手

は迅速に一壘手をカバーせねばならぬ。  
 打者がロングヒットを打つて走る場合には、一壘の内側に立つて、走者をして壘の外角を走らねばならぬやうせねばならない。走者が一壘を廻つたらば、走者が、各壘へタッチするか否かをよく見てゐなければならぬ。若しノータッチの場合は、球を走者にふれれば、走者はアウトである。  
 打者がロングヒットを打つたらば、壘の外角に立つて、走者をして壘を遠廻りさせなければならぬのであるが、此際壘の真中に立つことは規則違反であるからして絶対に避けなければならない。

## 第二節 二壘手

### 二壘手の資格

二壘を中心として遊撃手をかりに「右の遊撃手」と名づくるならば、二壘手に「左の遊撃手」である。遊撃手と共に全グラウンドの中心を守る重要な地位である。

1. 頭脳が明敏であること。
  2. 敏捷であること。
  3. 勇敢であること。
- が要望せられる。遊撃手に比し、走力に於いて、肩の強きに於いて多少劣つ

ても、前記の要件にかなつてゐれば、この位置を立派に守つてゆくことが出来る。

### グラウンダーに對しての注意

二壘手はグラウンダーを所理することゝ、彼れの背後を襲ふテキサス性のフライを所理することに熟達せねばならない。

二壘手は左右何れへくるグラウンダーをも、こなしえなくてはいけない。左右何れかに弱點を有するやうでは其位置を全うすることが出来ない。

軟球は、本ボールと違つて、バウンドが高く、且つ不規則バウンドをしやすいものであるからして、特にバウンドをとらへることに熟達せねばならない。バウンドは、球のアガつた所をおさへるやうにし、決してさがりぎはをおさへ

てはいけない。

特に注意すべきは、ユルクころがつてくるグラウンダーである。かゝる球に對しては、スタートよく迅速に前進しなければならぬ。平素出足を早くすることを練習しなければならぬ。

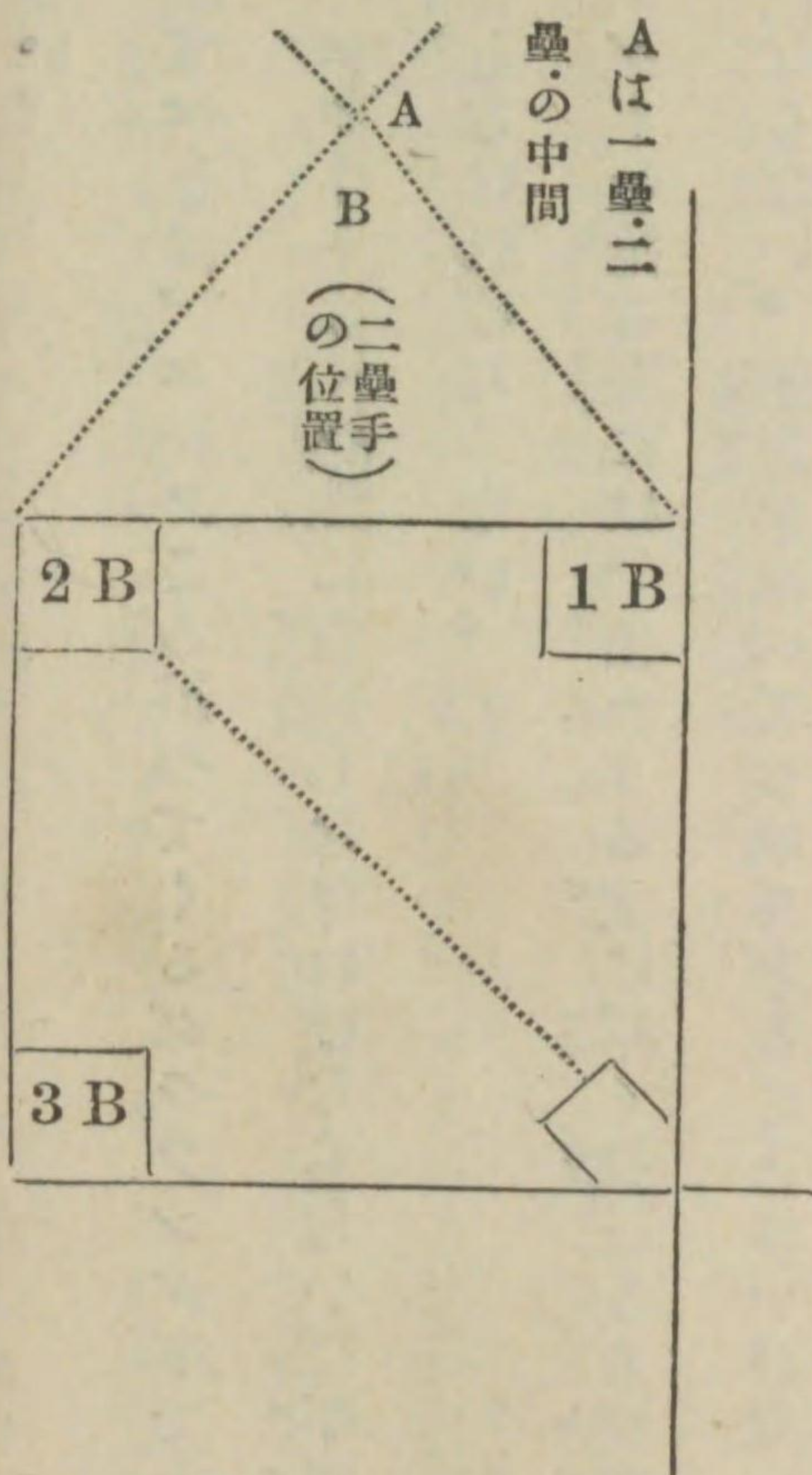
グラウンダーを捕る際には、出さうる丈け早く投げうる姿勢で捕へることを工夫せねばならない。兩足を揃へてつてとることはいけない。常に球の方向に身體を勇敢に運んでゆかねばならない。

余裕のある時にはユツクリ投げ(暴投をさける爲め)余裕のない時には、夫れに應じて急がねばならない。二壘手は平素から「如何なる姿勢からでも、スナツプやアンダースローが出さるやう」に練習を積みまねばならない。

二壘手の守備位置

二壘手の守るべき(走者なき場合)位置

「一壘よりも幾分か二壘へ近かよつて、ベースラインの後方の本壘と二壘とを結ぶ直線に、二壘から垂直線を立てた其線上にあるのである」



二壘手の守備位置は、非常に廣いのであつて、右翼手との中間へ落つるフライをも捕へねばならないのである。廣い範囲を守るには出来るだけ深く守ることが必要である。打者が右利か左利かに依つて、或は投手の投げる球質に依つて位置をかへなければならぬ。左利打者の場合には概して一壘以上に、又投手が右打者にアウトコーナーのをゆくか或はアウトカーブを投ずる時も、幾分一壘以上に守るのである。但し一壘以上に守るのは、投手が打者への投球動作を起してからである。この點は充分研究しなければならない。

走者に對する注意

一壘に走者ある時には、二壘手の責任は増大する。この際二壘手は、遊撃手と協定して、走者盜壘の際何れが壘へ入るかをきめておかなければならない。

兩者の中常に一人が走者刺殺の役目をもつと云ふことは良い方法ではないのであつて、出きうれば遊撃手と交互に壘に入つて刺殺の役目をつくす方がよい。(二壘手が壘へ入れば、遊撃手は夫れをカバーしなければならぬ。要するに互いにカバーしあふのである)。

二壘へ盜壘を試みた走者を刺殺する場合に、第一に心がけねばならぬことは「捕手は二壘へ投球する場合、壘へ投げるのであつて、決して二壘手へ投げるのではない」

と云ふことである。随つて、一壘に走者があり盜壘を試みるかと思はれた時には、「捕手が球を捕へてから二壘へスタートを起しても間に合ふ程度で壘から離れて居らねばならぬ」と云ふことを忘れてはならぬ。

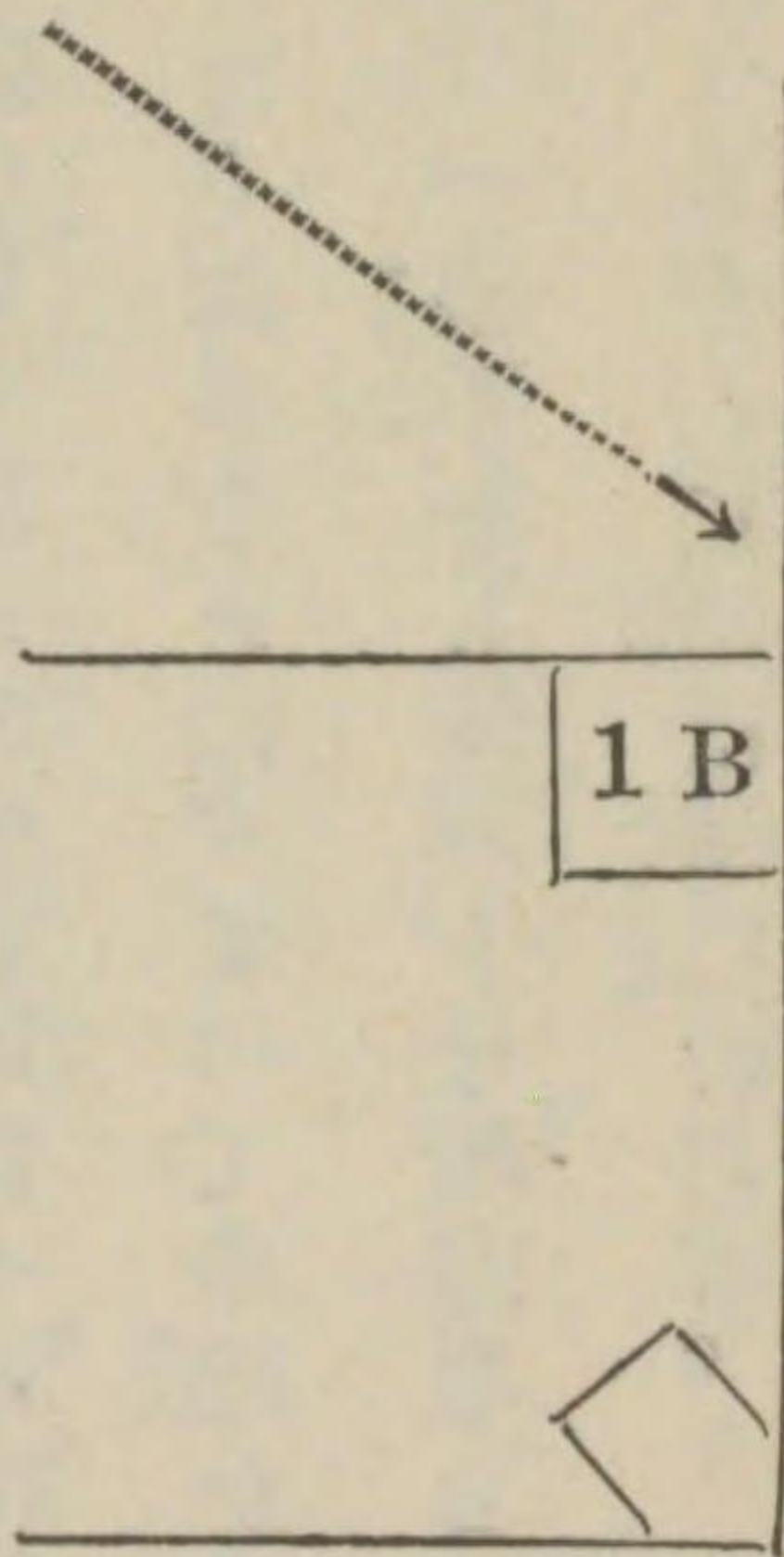
捕手の投球は、ベースの後方で捕つて、走者にタッチするのである。かくベースの後方を占めておれば、走者と衝突する憂へがないし、後方から送り込まれる心配もない。走者にタッチするには迅速にやらねばならない。しかも正確に握り、決して落とさぬやう心がけねばならない。

他の野手の後衛

もしも遊撃手が壘に入つて、捕手からの球をとる場合には、二壘手は迅速に壘の後方へ廻つて、萬一の送球に備へねばならない。この場合二壘のカバー、(後衛)がおくれることは、すべての點から見て頗る危険である。

二壘手は、一壘手をもカバーせねばならぬ。二壘手がこのカバーを怠つた爲めに試合をロストした例は澤山にある。

投手及び捕手から一壘へ投球した場合に、二壘手の一壘カバーを圖に示し



しておく。

### ダブルプレイの注意

多くの試合を通じて二塁程、ダブルプレイの中心となる所はない。随つて二塁手はダブルプレイについての研究と経験とを十分に積んでおかなければならぬ。これに對しての注意を左に列記しておく。

1. バッターボックスに立つてゐる者の速度、走者の走力を十分に観察すること。もしも走力の優秀な打者がボックスに立つてゐる場合にダブルプ

レイを行ふには、迅速が生命である。けれど、走力の遅鈍な打者の場合には急がずに落ついてやることが出きる。試合に際しては、一時に両方を殺さうとするよりも一方を確實に殺すやう努力することが肝要である。一時に二人を殺さうとして二人とも生かしてしまつては、何の益にも立たない。

2. 二塁へ廻つた遊撃手へ球を投げる際には、間に合ふ程度と云ふことを考へ、決して強く投げてはいけない。この場合に、トスで投るのがよい。

3. 二塁手が壘に入つて、三塁手或は遊撃手からの球をうける際には、一塁へ轉送する際、必ず足を壘にタッチしてから投げなければならない。

### 遊撃手との協同動作

二塁手と遊撃手とは車の兩輪の如く、最も密接な關係にあるのである。兩者

は同心一體となつて、ゲームの爲め働かねばならない。

1. 前述した如く、盗壘者を刺殺する爲め、壘をカバーするのは、二壘手と遊撃手とが交互にやらねばならない。この場合誰れが壘をカバーするかは、豫めサイン（信號）に依つてきめておくのである。

2. 左翼方面へヒットを打たれた時には、遊撃手は二壘を守り、二壘手は其背後をカバーするのである。

### バントに對する守備

無死又は一死にして走者一壘二壘にあり、二壘手が一壘に入つて之を守る場合に於いて大要を記述しておく。

かう云ふ際には、一壘手は出さる丈け前進しバンドをとり、三壘へ投げて二

壘からの走者を刺すのである。けれ共其余裕がない時には、二壘上にある遊撃手へ投げて一壘からの走者を刺し遊撃手は一壘を守る二壘手へ投げて打者を殺すのである。この際二壘手は、ベースラインの上一壘、二壘の中間に立つのである。このプレイも迅速に行はなければならぬ。

走者三壘にあり、スコアがクロスしてゐる場合（同點か又は一點の差の場合）には、バンドを捕つて是非とも走者を本壘に殺さねばならぬ。かゝる際には、二壘手は思ひ切つて前進し、ベースラインの前方七呎乃至八呎位の所迄出て守り、バンドに備へねばならない。もしも點數に大きなヒラキがある時には、前進しないで、普通の位置にゐてさし支へないのである。何れにせよ、二壘手に、平素からバンドをとつて本壘へ投げ走者を殺す練習をしなければならぬ。勿論バントを捕つて本壘へ投ずる際には迅速を要するのだが、周章して暴



投しては何んのやくにも立たないから、暴投せぬやう注意せねばならない。

### 第三節 遊撃手

#### 遊撃手の資格

遊撃手たらんすとる人は、

1. 明快な理解力。
2. 強肩。
3. 迅速な走力。

を絶対的に必要とする。これらの素質は、たえざる練習に依つて光りを發してゆくのである。

一人前の遊撃手と云はれるには、

1. 優秀なる疾走力。
2. 身體が如何なる位置にあるも、早き正確な球を投じうること。アンダースロー、トス等の種々なる投げ方に熟達すること。
3. 中堅及び左翼が捕りえざる難飛球をバツクして捕りうること。
4. 二壘の走者をして二歩たりとも余分に壘より離れしめざること。
5. 左右何れを襲はれる球も巧みにこなすこと。
6. 善く打ち善く走ること。

の條件にかなはなければならぬ。各人はこの域に達するべく努力せねばならない。

### 遊撃手の守備位置

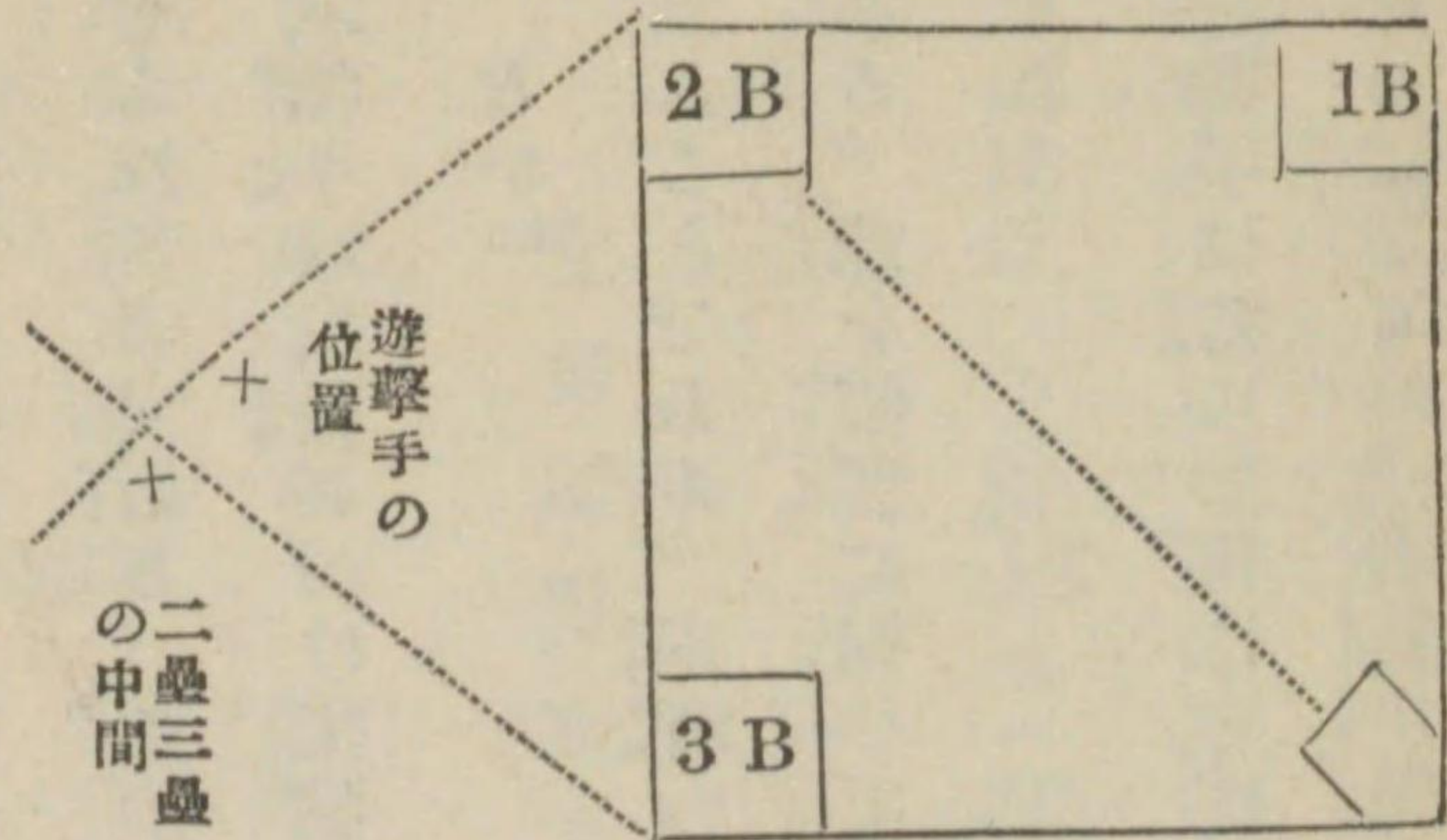
走者のない時はなるべく深く守らねばならない。深く守れば守る程守備範囲が廣くなる。これが爲めには、強肩と優秀な走力が必要である。

普通の守備位置は、

「本壘二壘を結ぶ直線に二壘から垂直に立てた直線上に於いて二壘に幾分か近寄つて守る」

のである。

打者の性僻、投手投球の種類に依つて位置をかへねばならないが、夫れは中々むづかしい。充分研究をつまねばならない。



### 守備上の心得

遊撃手は二壘手と交互に二壘をカバーしなければならぬ。二壘へ戻つて走者

を刺す際には、「捕手が球をとるや否や直ちに二壘へ走る」をよしとする。余り早く動くと守備位置に空隙が生ずるからいけない。さりとて二壘への歸壘がおそいと捕手の投球にまに合はなくなる。この呼吸は、たゞ練習に依つてのみ會得せられるのである。この際、忘れてならないことは、

「捕手は二壘めがけて投げるのであるから、迅速に二壘へ達しなければならぬ」

と云ふことである。走者へのタッチは（一壘からの走者）壘の後方からなすのである。球を確實に握つて、素早くタッチするのであつて、躊躇することは禁物である。

遊撃手は常に如何にせば「少しでも餘計に廣く守りうるか」と云ふことを研究せねばならぬ。右翼中堅方面へ打つ特徴の打者が立つたならば二壘の方へ近

よつて守り、左翼方面へ打つ傾向のある打者に對しては三壘の方へ幾分片寄つて守らねばならぬ。又走力の優秀な打者がボックスに立つた時には、深く守つてはいけない。以上は一例であるが、常に細い點迄研究しておかなければならない。

### 走者に對する守備

走者が壘へ出ると、遊撃手の仕事は面倒になつてくる。

走者二壘の場合には、味方にとつて最も危険である。一本の單打で本壘を陥られる恐れがあるからして、一步たりとも余計に離壘せしめぬやう牽制しなければならぬ。この際の心えは、

「打者の方をお留守にせぬ限り、出きる丈け走者を牽制して、」

一步も余計に離壘せしめぬやうするのである。この呼吸がむづかしい。

もしも、二壘の走者が、余り離れすぎてる時には、投手の投球前に捕手へサインを發し、投手に二壘へ投げさせる。この際遊撃は迅速に二壘へかへらなければならぬ。(場合に依つては捕手から二壘へ投げる) この場合連絡がうまくゆかないと、球が中堅の方へ逸してしまふことがある。

遊撃手は如何なる場合にも、明快で冷靜な態度を失つてはいけぬ。二死前走者三壘と云ふ場合には、ベースラインの前方數呎の所迄前進して、走者を本壘で殺す手段を考へねばならない。もし本壘へ投げてても間に合はないと思つたら一壘へ投げて打者を殺すのである。其判断は、平素の練習により、正確になりうるのである。失策しても狼狽してはいけぬ。もしフアンブルし本壘へ投げてまに合はなければ、三壘へ投げて二壘から走つてくる走者を刺すか然らず

は一壘へ投げて打者を殺すことを決行するのである。

特に軟球に於いては、フアンブルすると、球が妙なバウンドをつとけることがある。随つて狼狽することは大禁物である。

### 他の野手との連絡

右翼方面へのヒットが外野からかへされた時、或は二壘手が二壘へ入つて捕手、及び他の野手からの球をうける時には、二壘手をカバーしなければならぬ。

二壘手が一壘手をカバーしなければならぬと同じく遊撃手は三壘手をカバーしなければならぬ。

二死前、一壘二壘に走者あり、打者がバンドした場合には、三壘手が前進す

るからして、三壘が空になる。この場合遊撃手は素早く走つて、自ら三壘に入らなければならない。

遊撃手としてむづかしいプレイは、投手がとり損じて後逸した緩い、グラウンドである。この際遊撃手は迅速に活動しなければならぬ。特にグラウンドが不規則バウンドになり易い軟球であるからして、これをこなしてゆくには非常な練習が必要である。

遊撃手は、左翼方面へ打たれた球の仲つぎをもしなければならぬ。常に外野手と連絡をとつて、リレーネローに熟達するやう心がけなければならない。遊撃手は、プレイに對して大膽でなければならぬ。飛球の場合には「よしよし」とか「マイ ボール」とか叫んで他の野手との衝突をさげなければならない。

#### 第四節 三壘手

三壘は内野中の難關である。チームの中で一番むづかしい位置は三壘であるとも云はてれる。

#### 三壘手の資格

三壘手の最要條件は、

##### 1. 敏捷。

打たれた各種の球（彈丸の如き早い球もあれば、又ユルイ球もある）を素早く捕つて、正確に一壘へ投げる事が出さねばならない。強いグラウン

ダーをとつたら落ついて投げる。(落ついて投げてそのままに合ふから—アセツて暴投してはいけない) ユルいグラウンダーをとつたら出きる丈け迅速に投げることに。

2. 強肩。

3. 勇敢。

4. 優秀なる疾走力。

何をおいても、敏捷をかく人は、到底三壘手として成功しない。要するに以上列記した要件にかなつた人ならば、練習次第で上達し立派な三壘手となる。

### 守備位置

壘に走者なき場合は、

「壘から、六呎乃至七呎位はなれて、ベースラインの上を守るべきで」

ある。打者の性僻に依つて多少位置をかへねばならぬ。

三壘手の任務は、

1. 普通の打球に対する守備。

2. バントに対する守備。

3. 走者に対する壘の守り方。

三壘手は、如何なる球をも所理しえられるやう平素から練習しなければならぬ。球は合理的にとり、正確に且つ迅速に投げると云ふことを目あてとして練習を勵むのである。

### バントに対する守備

三壘手にとつて一番厄介なのは、バントに對する守備である。之は平素練習の際、充分練習しておかなければならない。

スコアが接近してゐて、カウントは無死、そして走者一壘の際には十中の八九迄バントを試みられる。この際三壘手は定位置よりも、七呎位前進して、打者のバントを注意せねばならぬ。この際には、平素から「如何なる姿勢の位置からも自由に正確に投げえられるやう」練習しておかないと、失敗をする。バントをとつてまに合へば二壘へ投げて一壘からの走者を刺殺するやうするのだが、決してまに合はない場合も多いから、迅速に一壘へ投げるのである。原則として此場合は一壘へ投げるものだとおいても間ちがいはない。

バントを捕る際には、投手と衝突しないやうしなければならぬ。バントの守備に對しては、豫め投手と協定しておかなければならない。レギュラーバッツ

チングの際は、充分連絡がとれるやう御互ひに練習をしておかなければならない。(或は、捕手が大聲で「投手」とか「サード」とか叫んで衝突をさせさせるのもよい)。

打者は、ツーストライキ迄とられると、大抵はバントと斷念するものであるからして、ツーストライキになつたらば普通の位置へかへるをよしとする。(但しいつバントされるかも知れないと思つて、其れに處する道は考へてゐなければならぬ)。

### 遊撃手との協同動作

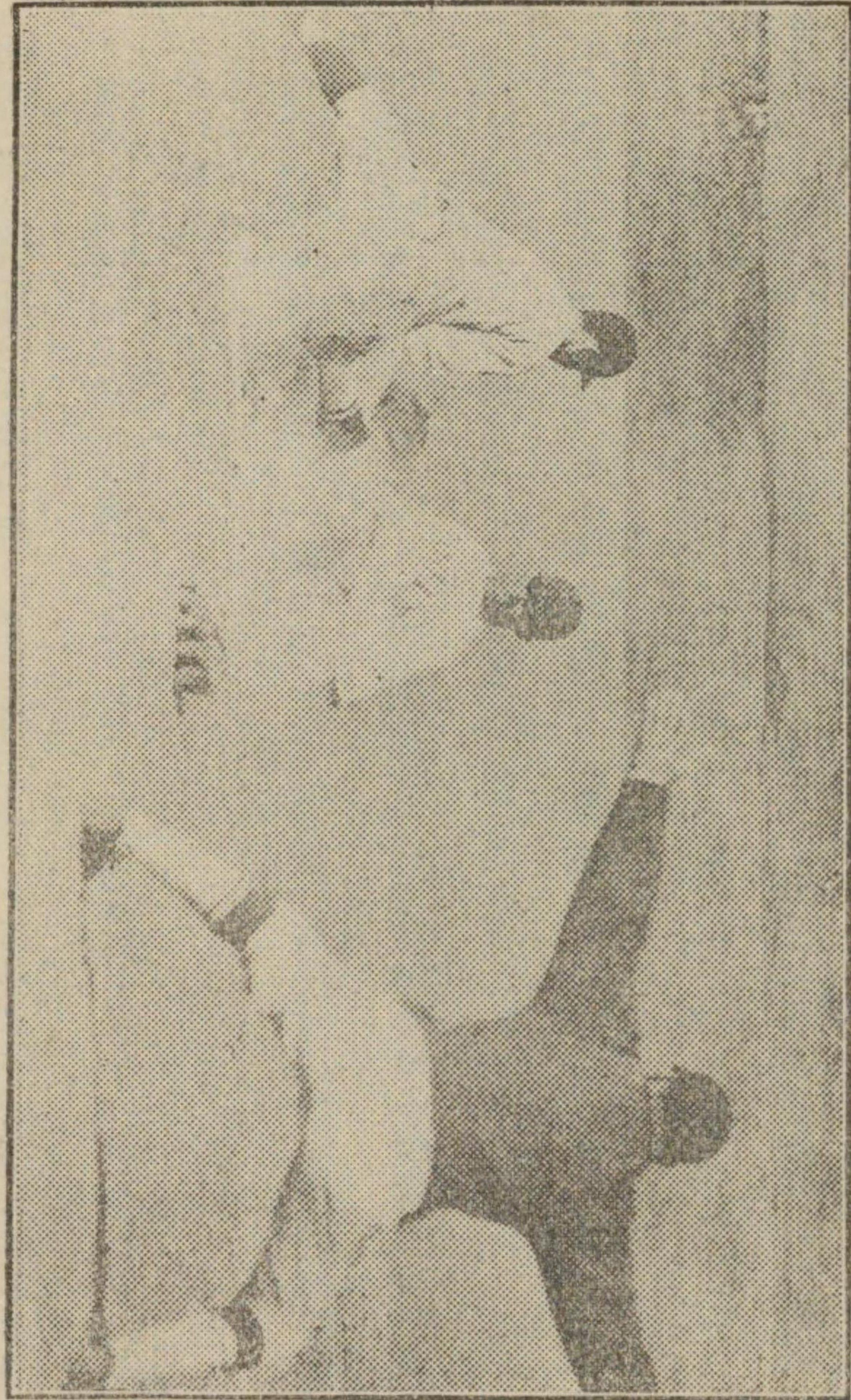
三壘手は、常にゴロや飛球を捕る際に、遊撃手と衝突せぬやう注意しなければならぬ。これも平素から、レギュラーバッツチングの際に充分練習して、云

はず語らずの間に連絡がとれるやうしておかなければならない。  
 三壘後方の高い飛球は、遊撃手に任せるのが原則である。但し、三壘手自身が、確信ある場合は「よし、よし！」と叫んで自分で捕へねばならない。要するに原則としては、自分の前方及び横の方へ打たれたファウルフライは自身で捕へるべきである。ファウルフライを捕へる時には、スタートが一番大切である。

要するに、三壘手と遊撃手は、同心一體となつて、働かねばならない。

走者に對する守備

三壘手にとつて最もいやなのは、二壘に走者ある時である。云ふ迄もなく二壘の走者は、三壘を盗まふと虎視眈々としてゐる。打者はヒットするかバンド



。よせ意注を作動のーナナーコ壘三。るだに壘三保久攻法



するか分らない。然し、三壘手が腕を振ふのはこの時である。この際、試合の状況（スコアが接近してゐるか否かなど）二壘走者の走力、打者の性僻等を考へて、守備位置を決定するのである。

二壘からの走者が三壘へ突入してくる際には、

「前面からベースラインに沿うて滑らしめるやうな」

位置を占めねばならない。この位置をとれば、捕手からの投球を捕つて容易く走者にタッチしうる。一番いけないことは、走者をして、背後から滑らしめるやうすることである。

老巧な打者は二壘に走者ある際バントする真似をして、三壘手を前進させ、其際に二壘走者を三壘に進ませる策をとることがあるから、夫れに迷はされぬやうしなければならぬ。随つて常に打者の態度を観察してゐなければならぬ。

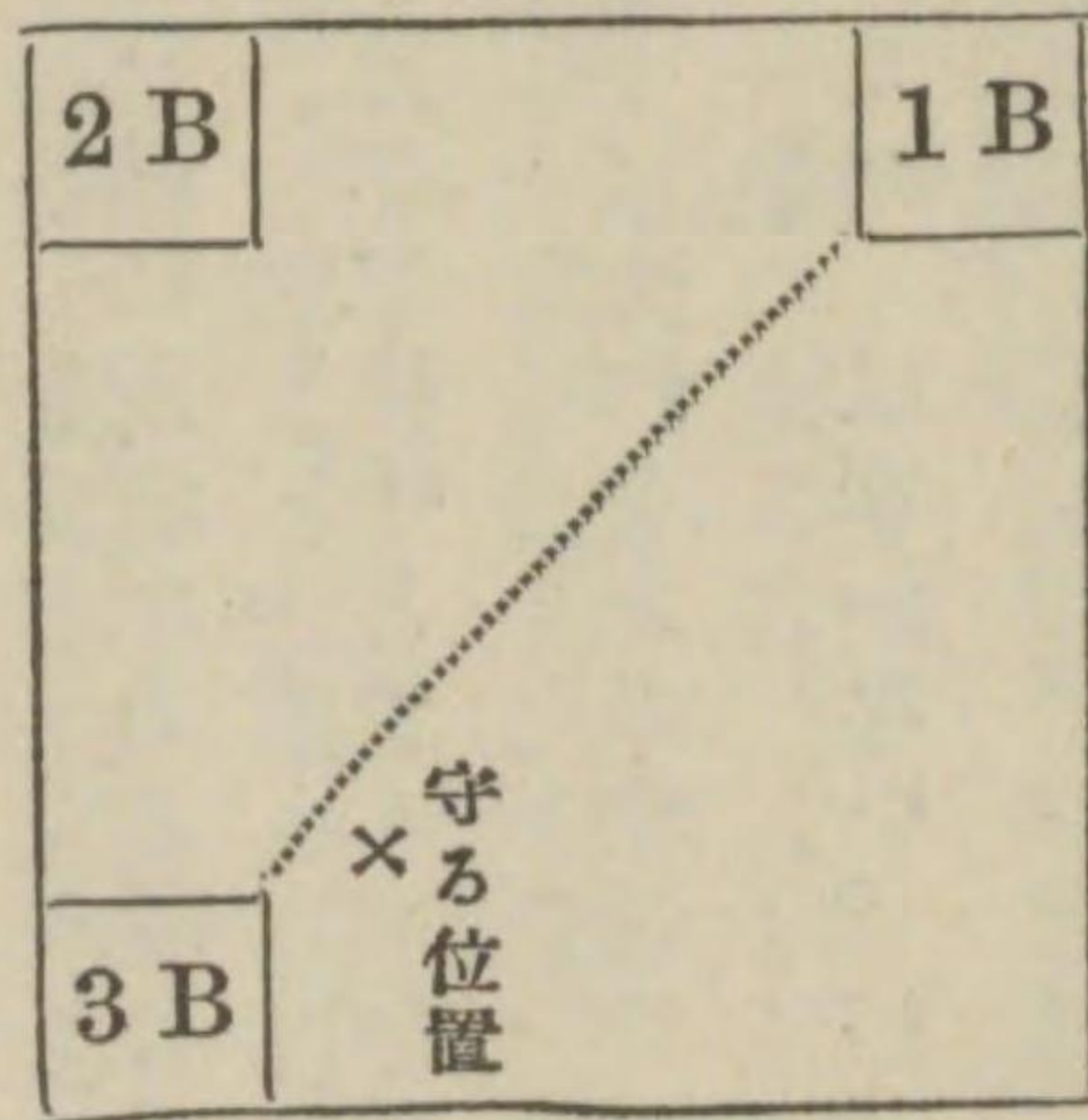
ホームランとなりさうなロングヒットを打たれた場合には、三壘の内側の一角（投手一壘へ面した一角）に立つて、走者をして外角を廻らせるやうしなければならぬ。たゞこの此際走者の進壘を妨害してはいけぬ。

スコアが接近してゐて、無死又は一死で三壘に走者がある際には、スクリーンプレイが行はれる率が多い。この際三壘手は是非とも三壘走者を本壘で刺さねばならない。随つて、三壘手は投手の投球前に投手の方へ近よつて守るのである。丁度一壘と三壘を結ぶ直線上で投手より位置を占めるのである。

但しこの際に於いても、三壘走者をして一步たりとも余計に離壘させぬやうせねばならない。もし走者が余分に壘から離れすぎてゐると思つたならば、投手の投球前に信號を發して、直ちに壘へかへつて捕手からの投球で走者を刺殺するやう心がけねばならない。（この際左翼手は三壘手をカバーしなければなら

ない）この邊のカケ引きがむづかしいのである。

走者に対するトリツク



走者一壘にある。この時三壘手へゴロを打たれたら直ちに二壘へ投げて封殺を試みるのが常法である。けれど走者のスタートが早くて、二壘で封殺することが出きないと思つたら、一壘へ投げて打者を刺殺するやうするのである。も

しも、一壘、二壘何れへ投げてても間に合はないと思つた時には、わざと一壘へ投げる眞似をして、二壘の走者を釣つてみる。二壘の走者が釣られて出たらば、直ちに二壘へ投げて之を刺殺するやう試みてみるのである。

走者二壘にある。この場合三壘手へゴロが打れたら、二壘の走者を一寸牽制してから一壘へ投げるのである。牽制しないで無意識に一壘へ投げると、其隙に三壘を盗まれるかも知れない。

二壘と三壘に走者がある場合は、次ぎのトリックを行つてみると面白い。

「捕手及び二壘手とサインを交換してをいて突然捕手に三壘へ投げさせる。

三壘手は夫れをとるや否や二壘へ轉送して二壘の走者を刺殺する」

中々かう巧くはゆかない。が、試合中試みて見ることは面白い。

一壘と三壘に走者がある場合は、守備者はなやまされる。この場合一壘の走

者は無論二盗を試みる。さりとして下手に夫れを防がふとすれば、三壘の走者に生還される憂ひがある。これに對抗する策を左にしろしておかふ。

「一壘の走者が走り出すや、捕手はわざと大きく明かに二壘へ投球モーシヨンををし、其まゝ三壘へ投げるのである」。

かくすれば、三壘の走者は、捕手が二壘へ投げると思つて大きく離壘するかから刺殺しうる率が多い。これも多くの試合を行ふ中に、試みてみるをよしとする。この場合に所するの道は此他にもあるが、夫れはティームワークの邊で一括して述べることにする。

第四編 外野手

外野手は、

左翼手

中堅手

右翼手

(RF) (CF) (LF)

の三人であつて、其心得は大體に於いて同一であるから、こゝでは一括して述べることとする。

### 外野手の資格

1. 優秀なる走力を有し、且つ球を確實に握りうること。

外野手は守備範囲が廣いからして、優秀なる走力が第一に必要である。走力のにぶいものは外野手として不適任である。外野手たるものは常にラン

ニング（特に短距離）を練習して走力をきたへなければならぬ。夫れと共にスタートの研究に努力せねばならぬ。如何なる球をも確實に握りえなければならぬ。

2. 強肩。

外野手はロングスローをなす機会が多いのであるからして、強肩でなければならぬ。弱肩者は、外野手となることは出さない。

二死前にして、走者三壘へ、この場合飛球を打たれたら、捕へると同時に本壘へワンバウンドで好投しなければならぬ。この場合弱肩者では、到底走者を殺すことが出さずミスく一點とられてしまふ。

一流の外野手と云はれるには、

1. 眼のよいこと。
2. 足の早いこと。
3. スタートの早いこと。
4. 強

- 打者たること。5. 強肩たること。6. 頭腦が明快且つ敏捷なること。
  - 7. 大膽なること。
- を具備せねばならない。

フライに對する注意

外野手は平素練習の際いろ／＼異なつた種類のフライを打つて貰つて充分に練習しなければならぬ。球を確實に捕へるには、一に練習二に練習であつて練習によらなければ其域に到達しえないのである。

捕球の方式については、マグロー氏は、

「小指を外側にして母指を胸の内側にして捕れ(腰から上へ飛んでくる場合)」と云ふてゐるが、この方法が軟式に於いても一番よい。但し之れは、原則であ

つて、危急の場合には、シングルハンド(片手)であらふが、何んであらふが其方法にかまはない。要するに捕へればよいのである。

飛球を捕へるにはスタートが大切である。常に爪先に力を集中してゐれば、スタートは迅速になる。

飛球に對する判断力を養はなければならぬ。打者が打つた瞬間に、球が何の方向へ、又延びる球か延びない球かと云ふことを判断して直ちに其方向へスタートしなければならぬ。大體球とバットが合ふれた時、球が飛び出す角度に依つて判定出るのであるが、之は練習に依つてのみ會得出るのである。

如何なる場合に於いても油断は大敵である。さりとて余りカタクなりすぎることもしけない。カタクなりすぎて大切な場合に球をポロリと落した例は澤山にある。如何なる平凡なフライに對しても、

「常に球に従つて自然に動き、そして安全な位置、姿勢で捕球すると云ふことを」

金言と心えておなければならぬ。

大飛球が頭上を越さうとする場合には、大體の見當をつけて、素早く球に背後を向けて、肩越しに球を見乍ら思ひ切り走るのである。そして、球を捕りうる地點迄走つたら直ちにとまつて向きをかへて捕球にうつるのである。之は云ふべくして成功はしにくいものであるからして、平素から充分に注意しなければならぬ。

外野手は、球場へいつたらば先づグラウンドの状態をしらべておく、凸凹があるかないかは特に見きはめておかねばならない。夫れと同時に風があるかないか。風向及び夫れが球に及ぼす影響をしらべておかねばならない。この注意

を怠つたが爲めに大きな失策をすることがある。

比較的遠くへ飛ばないで、高く高く上る飛球がある。かう云ふ球は非常にとりにくい、且つ風の爲めに流されることもあるのだから、細心の注意を以て向はねばならない。

「かう云ふ球は特に、球に近づいたら、足を小さくキザミ、落下の具合を見定める」

ことを忘れてはならない。

他の野手の守備範囲内へ飛球を追つて飛び込んだ際には、出きる丈け大聲で「よし！よし！」と叫んで衝突をさけねばならない。これを怠つて外野手同志衝突して球を落したり後逸することはまゝあることである。要するに「捕れると云ふ自信があつたらば」よし！よし！よし！」と叫ぶ。そして衝突をさけるのである。

外野手は、常に、

戦況。

に注意し、フライをとつたら、いづこへ投げるべきかを考へておかねばならない。そして、球をとつたら直ちに適當の場所へ投げるのである。(走者なき時はユツクリしてもよいが)フライを捕つたらスグに投げると云ふことを忘れてはならない。

太陽に向つてまぶしい時には、グラブを眼の上にかざして日光を防ぐがよい。最近では特種の眼鏡が考案されてゐるから、之をかけてみるもよい。但し平素練習の時からかけつけてゐないで、突然試合の時のみかけたのでは効果がうすい。風の強い日に砂やホコリが眼に入るやうだつたらば、マブタとマツゲに唾をぬつておくと相當の効果がある。

### 安打に對する守備

壘に走者の無い時、シングルを打たれた場合には、外野手は迅速に二壘へ送球する。この際行動が緩慢だと、二壘迄とられる憂いがあるから、出来るだけ早く投げなければならぬ。

右翼方面へグラウンダーが打たれた際、打者を一壘で殺しうると云ふ確信ある場合は一壘へ投げてよいが、多くの場合殺しえぬものであるからして投げる方がよい。

外野へ小さく(浅く)ライナー性の安打が打たれた際、もしも飛球で捕ることが不可能と思つたならばワンバンドにして、止めた方がよい。あまり無理をして球を後逸しては何んのやくにも立たない。平素練習の際には、かう云ふ

フライを無理して捕へる練習をすることが必要だが試合の際には、自重せねばならぬ。かう云ふ場合に判断力の敏活が必要となつてくる。

ロングヒットを打たれた時には、他の野手とよく連絡をとつて、走者をして少しでも余計に進ましめぬやうせねばならない。外野手は、御互ひにカバーをし合はなければいけない。例へば、ロングヒットが右翼方面へ打たれ、右翼手が球を追ひかけてゐるとする。この場合には中堅手は、迅速に走りよつて、右翼手からの球をうけつぎ、夫れを内野外でまらうけてゐる内野手へ轉送しなければならぬ。右は一例だが、外野手は常に御互ひにカバーをし合はなければならぬ。

外野手は、試合前にグラウンドの状況を充分に調べておくことが大切である。多くの球場を通觀して見て、外野は内野に比して凸凹が多いのを常とする。随

つて、その状況を充分に調べておくことが必要なのである。もしも外野が内野と同じやうに手入れがしてあつて凸凹がないと云ふ場合には、

「グラウンダーをとるや否や迅速に投げうる」

と云ふことの爲めに全力を注がねばならない。けれ共、外野の状況が内野に比してわるい時には、

「確實にグラウンダーをとめることに全力を注がねば」

ならぬ。一寸ファンブルしても後逸するよりはましであるから、何んでもかでも止めると云ふことに全力を注ぐのである。そして止めたら出きる丈け早く投げればよい。

外野手は飛球以外にグラウンダーを捕ることに對しても確實でなければいけない。外野へのセーフヒットの多くはグラウンダーであるからして、是を所理



することに熟達せねばならない。

内野手をカバーせよ

外野手の重要な仕事の一つは、内野手をカバーすることである。之を完全に  
行いえないものは外野手としての資格なしと云はねばならない。

左翼手——三壘手遊撃手の後衛。

中堅手——二壘手遊撃手の後衛。

右翼手——一壘手の後衛。

例へば、右翼手は、如何なる場合でも、一壘手受球の後方を守らねばなら  
ない。十中の八九迄は、後衛する爲め走り出ても不要に終ることが多い。不要に  
終ることが多ければ多い程幸いなのであつて、屢々こんなことが起つては夫れ

こそ大變である。

私は多くの軟式大會を見てゐるが、多くの外野手はこの内野手を後衛するこ  
とを怠つてゐる。これは言語同斷の所爲と云はねばならない。平素練習の際に  
迅速にカバーしうるやう充分に練習を積んでおかねばならない。平素怠つて  
試合の時だけ後衛を巧くやらふと云つても夫れは出きない相談である。何ごと  
も平素の練習が大切である。

其ノ他の注意

1. 外野手は、打者の性質、カウントの状況、投手投球の球質に依つて其位  
置をかへなければならぬ。米國大リーグの選手は、常に遊撃手、二壘手と信  
號を協定しておいて投手の投げる球質を前知して夫れに應じて位置をかへると

云ふことであるが、夫れは現在の軟式野球チームに於いては先づ以て實行し難い。右打者か左打者か、長打主義者か（バットを長くもつか）短打主義者（バットを短くもつか）かを見て位置をかへる程度でよい。バットを長くもつて、大きく振り廻す打者の時には多少深く守り、其反對の時には比較的淺く守る。但しバットを短かくもつ打者でも振り方（スキング）の鋭い人の時には、多少の加減をせねばならない。何んとなれば鋭くスキングする人の球は多く延びがちであるからである。左打者の時には定位置よりも、左（本壘へ向つて）の方へより加減に守る。

2. 外野手は常に一定の位置をもつべきものでないと思ふ。この點はチームの監督者が常に忘れてならぬことである。要するに、外野手三人の内、肩の一番強い人は、最も本壘へ多く投ずる機會のある位置におかねばならない。こ

ゝに右翼方面へ飛ばす打者の多いチームがあるとする。或は味方の投手の球が右翼方面へ飛ばされる傾向があるとする。かゝる場合には、外野手三人の中で一番強肩な人に右翼を守らせる、右翼の犠牲飛球に依つて本壘を奪はれないやうに用心せねばならない。要するに圍圖の狀況に依つて外野手三人の位置を加減しなければならぬ。某は左翼手、某は中堅手と云ふ具合にきめてしまふことはあまり感心出さないことである。三人の實力が全く相同じ（肩の強さも）と云ふ場合は此限りではない。

3. 外野手は、つねに敵打者の性質を研究しなければならない。打者の打つ方向は其姿勢を見、投手の投げる球質（例へばアウトカーブか、直球か、直球でもアウトコーナーをつくか、インコーナーをつくかと云つたやうな）を知れば大體見當がつくものである。一々投手が投げる球の種類を知ると云ふこ

とは、余程高級のチームでなければ出きえないことである。然し乍ら、如何なるチームに於いても、外野手は打者の姿勢を見ることが出来る。姿勢に依つて打者の打つ方向を豫知するのである。ホームベースに近く立つ打者は多くは右翼方面へ打つ傾向がある。打棒を幾分おそく振る打者、アウトコーナーを好んで打つ打者は矢張り右翼方面へ打つ傾向がある。(何れも右打者の場合)かう云ふ點を充分研究しておかなければならない。外野手として一番恐ろしいのは、バットを大きく振り廻すバッターに非ずして、バットを短くもつて正しくミートしてくる打者である。

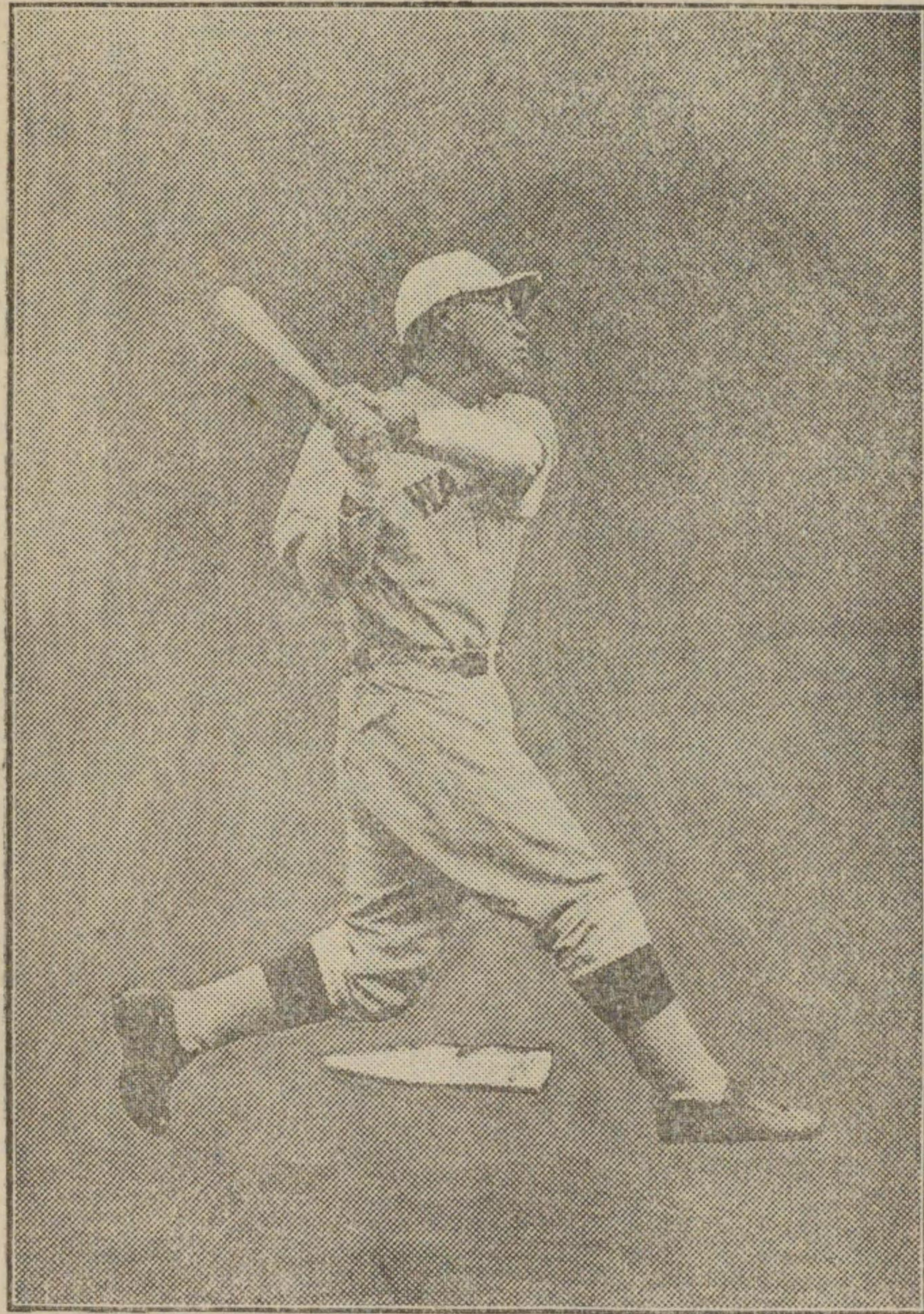
4. 外野手は常に緊張してゐなければならぬ。いつ如何なる場所へ打たれてもいゝやうに用意してゐなければならぬ。外野手の球を持つ姿勢は、「常にかゞみ加減で、手を膝において、投手の一投足と其行動を共にし」

いつでも走り出すことの出来るやう緊張してゐなければならぬ。軟式野球大會へいつてみると、球がこないからといつて腕組みをしたり、腰に手をあてたまゝボンヤリと立つてゐる外野手を見うける。そして、打たれると、これは大へんとはかり周章で走り出すやうな呑氣者を見うける。こんな不心得ものには、到底難球を所理することは出きない。

## 第五編 打撃法

### 名打者となる要素

野球技の内、何が一番むづかしいかと云へば、云ふ迄もなく打撃(バツチン)である、守備は少しく練習をつめばどうやらこなしてゆけるが、打撃はさ



型の撃打手選藤佐大早

うはゆかない。

打撃法は一番むづかしい。けれ共、理論をよく考へ、熱心に練習をしてゆけば何人も名打者となりうるのであるからして、根氣よく練習してゆかなければならない。

打撃に最も大切なる要素は、「良い眼」と頭腦の働きの鋭いことである、何人でも、この二要素さへあれば他の缺點は改良されて、名打者となることが出きるのである、打者はボックスへ立つたならば、投手の手を離れる球のスピード、ローテーション其他の性質を注意しなければならぬ。投手から打者迄の距離は僅かに五十呎である。この短かい距離の間に於いて、球の性質を判断するには何をおいても良い眼を必要とする。打者と投手は常に競争をしてゐるのである、投手は打者の缺點をつかみ、虚をつかふとしてゐる。打者は投手をして

好球を投げさせやうといろくの策を弄する。両者は常に競争してゐるのである、頭の働きのわるい打者は常に投手に壓せられて好打することが出来ない。次ぎに大切なのは「大膽」と云ふことである、軟式大會へいつてみると球を恐れる打者がある。之は膽力がないからしての結果であつて、かゝる人は到底名打者となることは出さない、名打者たらしとする者は、決して球を恐れてはならない。

モ一つ大切なことは「自信をもて」と云ふことである、平素練習の際には、「我が投手未だし」との考へをもつて研究努力せねばならぬが、一度び試合場へ望んだならば、

「如何なる猛球もカーブも必らず打つてみせるぞ」と云ふ自信をもつて投手に相對することが絶對的に必要である。

打撃の豫備練習

球を見る眼を養ふには、キャッチボールを充分にしなければならぬ、キャッチボールは打撃の豫備練習になるのである、概して軟式野球のチームはキャッチボールが不足してゐる、バットをもつて、スイング（振る）することも打撃の豫備練習である、之は室内に於いても出来ることであるからして、暇さへあれば、バットを振ると云ふことは誰しも實行せねばならぬことである。

天井、或は樹上などから糸でボールをつるしておいて、其球を目掛けてバットを振るのである、バットの中心と球の中心とがミート（合ふ）するやうに心がけて何度も何度も試みるのである、この方法も是非實行しなければならぬ、事情がゆるすならば自強術を御やりなさい、これもよい方法です。能樂の仕

舞、踊り（日本式）なども、打撃の豫備練習になるのである、但し之れは何人にも實行しうる方法ではないけれ共効果は充分にあるのである。

打撃の要素

人間には必ず個性がある、打撃を教へる場合にも出来るだけ個性を尊重せねばならない、出さうる限り本来の自然の姿勢をかへさせぬやうすることが肝要である。

「著しい缺點さへなければ、自然の姿勢がよいのである」

と云ふことを念頭におかなければならぬ。この意味から云ふても、右利打者を左利きに攻めさせると云ふことは考へものである、右で打たせてみて、どうしてもいゝ當りが出ない人を、左りにかへさせて見て成功したと云ふ例も相當

にあるが、夫れは寧ろ例外と見てよいと思ふ。

長振主義（ロングスキング）よりは、短振主義（ショート、スキング）の方が安打を出す率が多いことは統計が之を示してゐる、バットを大きく振り廻してタマに長打を出す選手よりも、バットを短かく振つて當て、ゆく選手の方が恐ろしいのである。私自身は、短振主義であるが、さりとて、全部の選手に短振主義を強ゐることはしない、何となれば、打者の性質に依つて必ずしも短振ばかりが、好いとは云へないからである、要するに各自の性質に適合する所の自然の打ち方がよいのである。

長振主義、短振主義何れをとはず、如何なる場合に於いても、「球をよく選ぶこと」

即ち、好球を選んで打つと云ふことは絶対的に必要である。

### 實地の打ち方

實地の打ち方を紙上に於いて説くと云ふことは、容易ならぬ問題である、こゝでは骨子となることを記述しておく、要するに理論をよく呑み込んで、あとは各人自らの研究と練習にまたねばならない。

1. バットは端から六吋位の箇所を握る（必ずしも六吋でなくともよい各人が研究して自個に適した箇所を握ればよいのである）そして両手の間は二吋から三吋以上離してはならない、（両手を密接させる人もあるが、密接させるよりも多少離れた方がよい。要するにシツカリ握りうればよいのである）

（註）バットの握りについては「均衡のとれた箇所を握れ」と云ふことが

原則である、密接して握るべきか、多少離して握るべきかは、各人の好みにしたがつてゆくべきである。

2. ボックス内に立つ際には、本壘から約一呎位離れて立つ、(スピングスの際踏み出す餘裕をのこしておくことが必要である)そして、打者の兩足を結ぶ直線と、本壘投手板の兩中點を結ぶ直線とが平行せねばならないのである、これが原則である。

一般に新しい選手、或は臆病な打者は本壘から離れすぎて立つやうである、あまり離れすぎて立つとアウトコーナーをつかされると、空振するかさなくばいゝ當りがしない。イマ私は、本壘から一呎位離れて立てと云ふたが、之れは絶對的のものではない、各打者は、自分の得意、不得意に應じて適度に加減してもよいのである、要するに打者は本壘から遠すぎても近すぎてもいけないのである。

3. 打者は打撃の姿勢に注意せねばならない、わるい姿勢のもとに、良い當りはしないものである、好打者たらしとするものは十分の注意を拂つて「自己に適し而して最も合理的な姿勢」をつくり上げなければならぬ。

之れはコーチヤーと相談して決すべきである、何れにせよボックスに立つて投手の投球をまつ間はカタクなつてはいけない。

打者は、投手の投球をまつ間、バットを前後に動かしつゝ、調子をとる。之をワツグルと稱する、中にはバットを肩にかついで、投球をまつ人もあるが、どちらかと云へば、バットを前後に動かしつゝ、投手の投球に調子を合せるやう心がけた方がよい。

4. バットは鋭く、水平に振ると同時に體と共に前に一步踏み出すのであ



る、打たんとする前イキを吸ひ込んで、バットを振り、球とミートする刹那に吐き出すやうにするのである。  
要するに

バットを鋭く振る

足を前に一步踏み出す

吸ひ込んだイキを吐き出す

三つがピッタリと合ひ、そしてバットの中心と球の中心とがミートすれば球は鋭く飛んでゆくのである。

球は決して遠くへ飛ばす必要はない、當りの鋭い球を飛ばすのが主である云ふ迄もなくバットは満身に力をこめて振るのである、バットを振りかけても、途中でボールであるなど思つたら、バットを振るのを止める程度

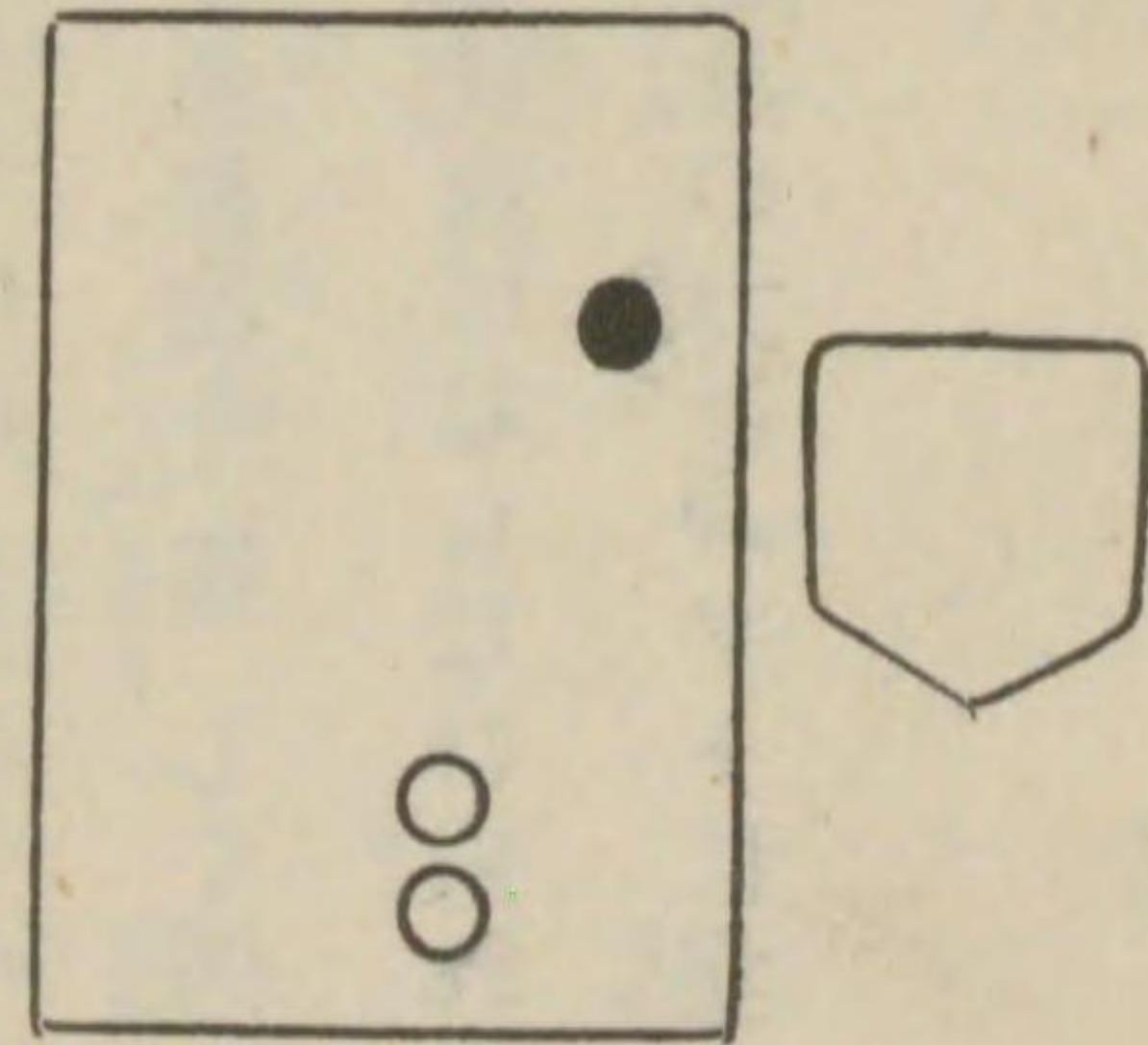
に力をこめるのであつて、決して全力を入れてパーバツてはいけない、かく云ふものゝ、時と場合に依つては、運を天にまかせて振つて見ることもわるくはない。

バットを水平に振らねばならぬことは云ふ迄もなきことである。

多くのバッターのうちには、球を打つてから少し後ろに下つてから走り出す人がある、又スターとの著しく遅い人がある、かう云ふ人は一日も早く悪癖をなをさなければならぬ夫れにはバットを空振りすることが効果がある。(一人で全身の力をバットに集めて水平にスピングする練習をするのである。)

(註) 球を打つべくステップする時、踏み出した足を後ろへ引いてはいけない(三壘の方へと、云はゞ逃げ足になること) 少なくとも打者は逃げて

球を打つてはならない、「踏み込んで打つと云ふことを金言とせねばならない」



猶打者は、コレクト、タイミングと云ふことを忘れてはならない。球の速力を正確に判断して、夫れに應ずる振り方をする必要である。速い球、のろい球夫れ々々の球に應じて、丁度よい所でバットを球にミートさせることが出来るやう練習を積むのである。

### バントの打ち方

多くの人は、軟式野球に於いては、バントは非常にむづかしいものであると考へてゐるやうである。私もしばしばこれに關して質問をうける、けれど、軟式に就いてもバントはさうむづかしくはないのである、練習さへ積めばシューアにバントしうるのである、バントに上達する爲めに其方法を記述しておく。バントをする場合に忘れてはならないことは「好い球をえらんでバントすること」である。

これがバント成功の最大原因である、バントを試みやうとする際には、自分がバントするゾと云ふ意志を敵に知らしてはならない。バントすると云ふことを投手に知られると、投手は必ずウエストボールを投げるに相違ない。随つて



前大明横澤選手ノ構へ

投手が投球する迄は、普通に球を打ちとばすやうな構へをしてゐるのである、  
 ソシテ球が投手の手からはなれる瞬間に素早く、バントの構へをするのである  
 バントの仕方は

「バットの持ち方は、左手は普通と同じ箇所を持つ、右手は投手が投球する  
 刹那に、バットの約中間をもつてカルクバットを押し出して球にあてるので  
 ある。(左利の場合はこの反対)

この要領でバントして成功する爲めには、

1. バットを軽く當てること
2. 球を打ち落とす氣味にすること
3. バットを本壘から一呎或は二呎位前へ出してバントすること

を忘れてはならない、軟式に於いては、スピードボールに相對した際には、バ

ツトを稍ヒキ氣味にするとよい、これはヒキ氣味であつて、きはだつてはいけない、スローボールに對しては稍押し氣味にする

バントしたならば、スタートを迅速にし全力をあげて一壘へ走らねばならない、この際スタートが何よりも大切であるが、あまりにスタートに氣をとられてバントを仕損じてはいけない。試合に際しては

「確實にバントすることにつとめ、然る後全力を以てスタート」  
するやう心がけることが成功率が多い。

バントには自から生きやうとして試みる（セーフティーバント）こともあるが、多くは壘にある走者を安全に先きの壘へ送る目的を以てなされるのである（サクリファイス、バント）随つて、確實にバントすると云ふことに全力を注ぐべきである。

バンドは決して、マツスグに投手の前へ打つてはならない、投手の前へ打つとダブられる率が多いからして必らず一壘か三壘かの方面へ打たねばならない一壘へ打つ三壘へ打つと云ふことは、バットの角度をかへればよいのであつて夫れは平素の練習に依つて會得せねばならない、如何なる場合に於いても、バントするゾと云ふことをしめしてはいけない。

其の他の注意

1. 打者は、

「好球を選んで打つ、決して悪球へ手を出さぬ」と云ふことを心がけねばならない、悪球へ手を出す打者は、投手に乘せられて三振させられることが多い、平素練習の際から、ストライクとボールとを見わ

ける判断力を充分に養つておかなければならない。

2. 打者は自己の弱點を投手にさとらせてはいけない、試合に際しては出きる丈け自己の弱點を隠さなければならぬ、而して平素練習の際には、弱點を除くべく努力せねばならない。

3. 打者は常に投手をしてカウントの條件をわくさせるやうつとめてゆかなければならない。投手をしてイン・ザ・ボールの状態に陥れねばならない、(ノーストライク、ワンボール、——ノーストライク、スリーボールと云ふ具合に投手の條件をわくするやうに) 投手はカウントの條件がわるくなると、カウントを整へやうとして、好球を投するやうになる、その好球を一撃することは安打率を多くする所以である。

之れに反してバッター・イン・ザ・ホールの場合には(投手の條件のよい場合

例へばツーストライク・ノーボールの如き。打者は不利益である。

打者は如何なる場合にも精神的に打ち氣に出なければならぬ、そして悪球は見のがすのである。

4. ツーストライク、ノーボール。ツーストライク、ワンボールの後は、投手は多くはボールを投じて（打者を迷はして）振らせやうとするものであるからして、輕卒に手を動してはならない、それに反して、スリーボール、ノーストライク、スリーボール、ワンストライク、ツーボール、ノーストライクの後は多くストライクが投げられる。

スリーボール、ノーストライクの時には、一球まつてみるのが原則である。但しこの際とても「好球ならば投つづ」と云つて投手を脅かすことは必要である、ムザ／＼とストライクを投げさせておくことは策のえたるものではない、

（實際は一球まつのであるが）

5. 走者の後援 と云ふことを忘れてはならぬ、例へば一壘に走者ある場合には右翼方面へ打つと云ふのが原則である、一壘に走者ある際左翼方面へ打つと夫れが見事なシングルであつても走者は漸く二壘に達することが出来るのみである、遊撃三壘方面へ下手に打つたが最後フォースアウト（封殺）又はダブルプレイを喰はされる危険がある。これに反して右翼方面へヒットを打てば、足の早い走者ならば三壘まではとれる。よしんば、一壘方面へ打つたにしても、遊撃方面へ打つた場合よりも、より遙かに樂に二壘へ行ける。

打者たるものは選球に熟達した後は、場合に應じて如何なる方面へでも自由に打てる練習を積まなくてはならぬ。（ブレース、ヒツチング）

6. 左利打者と右利打者は何れに利益が多いかと云ふことは大問題である。現

在の軟式野球團に於いては、左利の方が稍利益があると思ふ、けれども天性右利のものがわざ／＼左利になるべく練習する必要はないと思ふ、自らの天分にしたがふことが肝要である、右で打つてゐてもいゝ當りの出ない人が左利になつてから當り出したと云ふ少數の實例もあるが、夫れは寧ろ異例である。

## 第六編 走壘法

走壘は一つの技術である。單に早く走る人必らずしも走壘の達人とは云へない。勿論足の早きにこしたことはないが、如何に早くとも走壘の要領を會得しなければ達人の域には達することは出さない。

足ののろい人も決して悲觀することははない。たえずランニングの練習をすれば足も早くなるし、又走壘の要領を會得すれば、必らず達人の域に達することが出来るのである。

試合中最も重要な一つは、走壘である、こゝに云ふ迄もなく頭の好い巧妙な走壘は得點をつくる要素となるのである、一本のシングルで一壘走者が生還することは出さないが、其走者が二壘をとつてゐれば生還しうる率が多いことは野球を練習する程の人ならば誰れしも知りぬいてゐることである。盗壘の成功が味方の士氣を激勵するに反し、其不成功は味方全體の意氣を消沈させるのである。

## ランニングの練習

苟も選手たるものは、常にランニングを練習して、足を早くすることに對

して努力せねばならない、鈍足もたゆまざる練習に依つて駿足となることが出  
さるのである。

練習をおへてから、全速力で、ベースの廻りを一廻する（ダイヤモンド一廻）  
ことも、よい方法である。ランニングの練習は興味を伴はないからして、不知  
々々怠り勝ちになる、不心得千萬のことである。

### 走壘の要素

走壘の要素を分り易く分解してみると

機敏なるスタート

壘間の快速力

巧妙なる滑り込み

### 明解なる判断力

となるのである。

走壘に際して、快速力の必要なことは、今更ら云ふ迄もない。先天的に遅い  
人でも悲観せず、練習をつゞければ、或る程度迄は早くなる、多少おそくと  
も、スタート、滑り込み等に依つて補ふことが出来る。

スタートの如何が、走壘の成功、不成功を支配すると云ふも過言ではない。  
盗壘の際二壘でのアウトは、多くの場合瞬間的であるからして、スタートの良否  
が萬事を決するのである、随つて走者は、スタートに於いて一歩でも半歩でも  
一寸でも多く壘を離れれば夫れ丈けセーフの可能性が多くなるのである、投手  
の牽制球で刺殺されぬ程度で離壘することが必要である。臆して壘にこびりつ  
いてゐる走者は、決して盗壘に成功はしない。巧妙な走者は、投手を牽制して



投手のコントロールを亂すべく心がける。イザ盗塁するゾと云ふ時、あまり早くから其氣配を見せてはいけない、早くに看破されると、投手はウエストボールを投げて、捕手の投球モーションを救けるから、成功率が減じてしまふ。滑り込みについては後に記述する

走者は常に

1. 兩軍の得點
2. アウトの數
3. 打者のカウント
4. 他の壘に於ける走者の有無
5. コーチヤーのサイン

等を注意し、適宜の所置をとらねばならない。余がこゝにくり返し述べたる迄も

なく、走壘程、得點の上に大なる影響を及ぼすものはない。巧妙なる走者を數多有するチームは常に試合を有利に導いてゆく。

### 投手に對する注意

走者は、相手の投手を充分に研究して、投手投球の際に於ける癖を會得せねばならない、投手の癖を發見するには、投手の態度を注意すればよい（ベンチに休んでゐる際、投手の態度を研究するのである）如何なる投手と雖も各々癖がある。例へば一壘へ投げる際に右の肩をあげるとか、本壘へ投球する前には腕を引くとかするものであるからして、少しく注意すれば必ず癖を發見することが出来る、その癖を看破すれば、盗塁も案外樂である。

走者は必ず、いろ／＼の策を弄して投手を牽制しなければならぬ。そし

て敵投手を惑亂させねばならない。

利巧な走者は、わざと盗塁するゾと見せかける。さうすると捕手は投手にウエストボールを投げさせるから、打者のカウントがよくなる。そして試合を有利に導いてゆく。打者のカウントを有利にして投手にストライクを投げさせ、打者とのヒットエンドランで一擧三壘滑込むことが出来る。

走者は常に出きる丈け壘を離れなければならない。盗塁する意志のない時でも、投手が走者に投球すると同時に壘をはなれて盗塁するやう見せかけることが必要である。但しこの際あまり出すぎて、捕手の牽制球にかゝつて刺殺されるやうな愚かな真似をしてはならない。

利巧な走者になると、バッテリーをあざむいて、デレート・スチールを試みるこれも面白い方法ではあるが、常に行ふべき方法ではないのである。

### 滑り込み

走者は滑り込みに熟達せねばならぬ、滑り込みに熟達せぬものは走者としての資格なしと云はねばならぬ、滑り込みには

1. 頭から先きにする方法
2. 足から滑る方法

とある。打者が一壘へ滑り込む場合は(1)の方法によらねばならないが、他の壘への滑り込みは(2)の方法によるのである、(1)による人もあるが、(2)の方が多く用ゐられてゐる。

滑り込みの練習は危険を伴いやすいからして充分注意してやらねばならぬ。

1. 固い地面で練習してはいけない、必らず柔かい地面で試みること(砂

地の上を走つて滑り込みの稽古をするよ

2. 滑り込みを試みる前に充分豫備運動をすること。

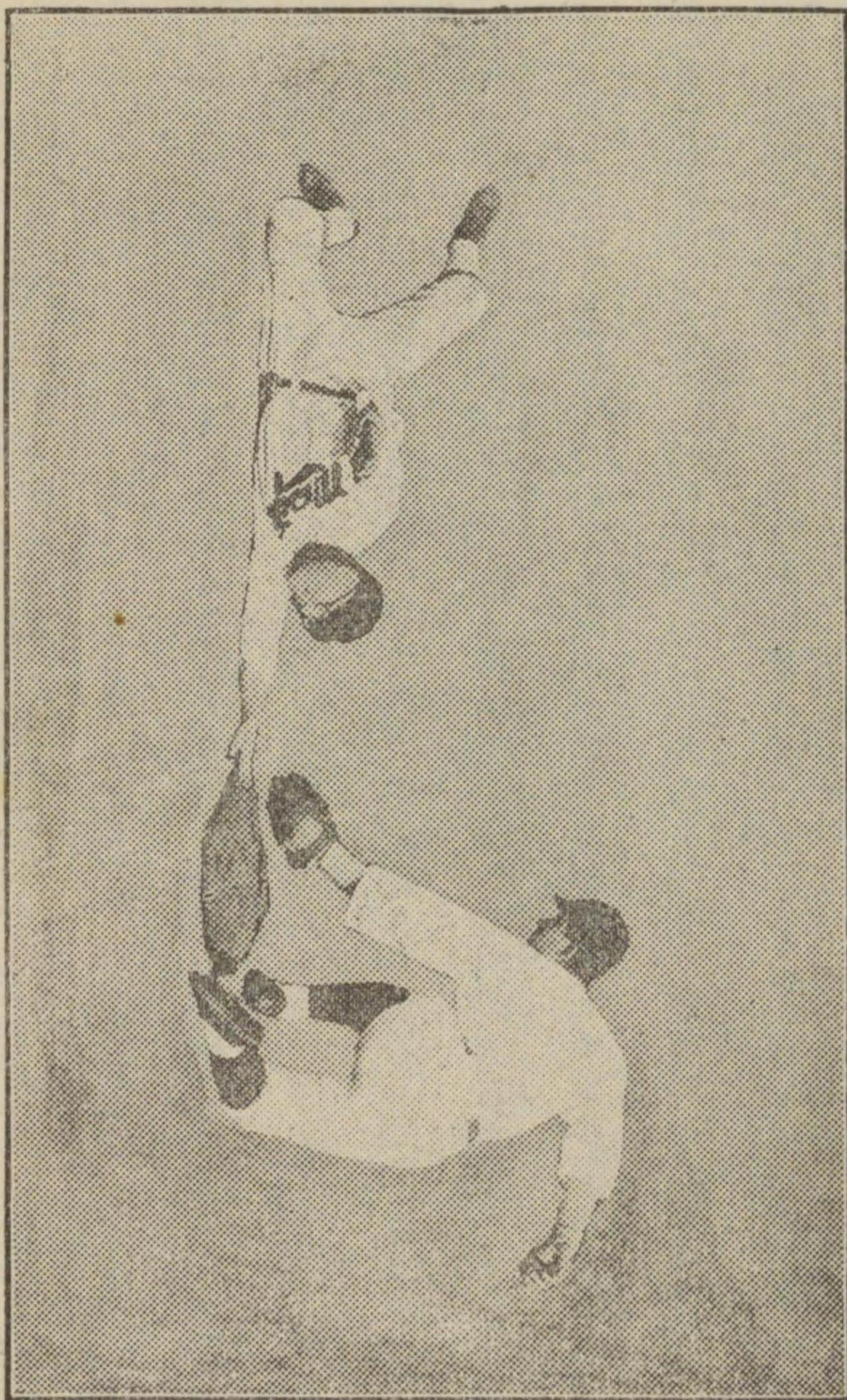
3. 臀部ををしてゐることが必要である。

4. 平素の練習に依つて自分の滑走距離を正しく知つておかねばならぬ、遠くで踏み切ればベースにとどかず、近くで滑ればベースを滑り越してしまふ、試合の時には地面の條件を注意せねばならない、乾いた地面では滑走には便利だが之れに反して潤つた地面では滑走をしにくい。乾濕の度合に應じて踏切距離を加減しなければならない。

其から滑り込む場合に注意すべきは

1. 滑り込む時両手を充分に延ばすこと、滑走は腹とモ、ですること

2. 踏切りは身長約二倍の地点がよい。



(手選村錢大明にる滑) 方仕のナツタ手壘三と型の込り滑のへ壘三

3. 滑つたらスグ起き上らなければならぬ。

詳しい要領は、實地にコーチにつき教へをうけ、自ら研究せねば會得すること  
は出きない。足から滑り込む方法には種類は多いが、普通行はれてゐるのはフ  
ツクスライドである、之れは、走者の身體に於けるタッチする部分を極めて少  
なく内野守に與へる目的で行はれるのであるが、其要領は口や筆でいくら説明  
しても會得することは出きない、唯、各自の練習にまたなければならぬ。

フツクスライドは、足で壘を蹴る様な型で、壘にタッチして上半身を曲げて  
球のタッチを避けるのである。(踏切は身長約二倍位の地點がよいとせられ  
てゐる)

云ふ迄もなく滑り込みの方法は常に一定の型になることなく、いろ／＼の滑  
り込みで壘手を惑亂させると云ふことが必要である、壘を盗む時には一心不亂